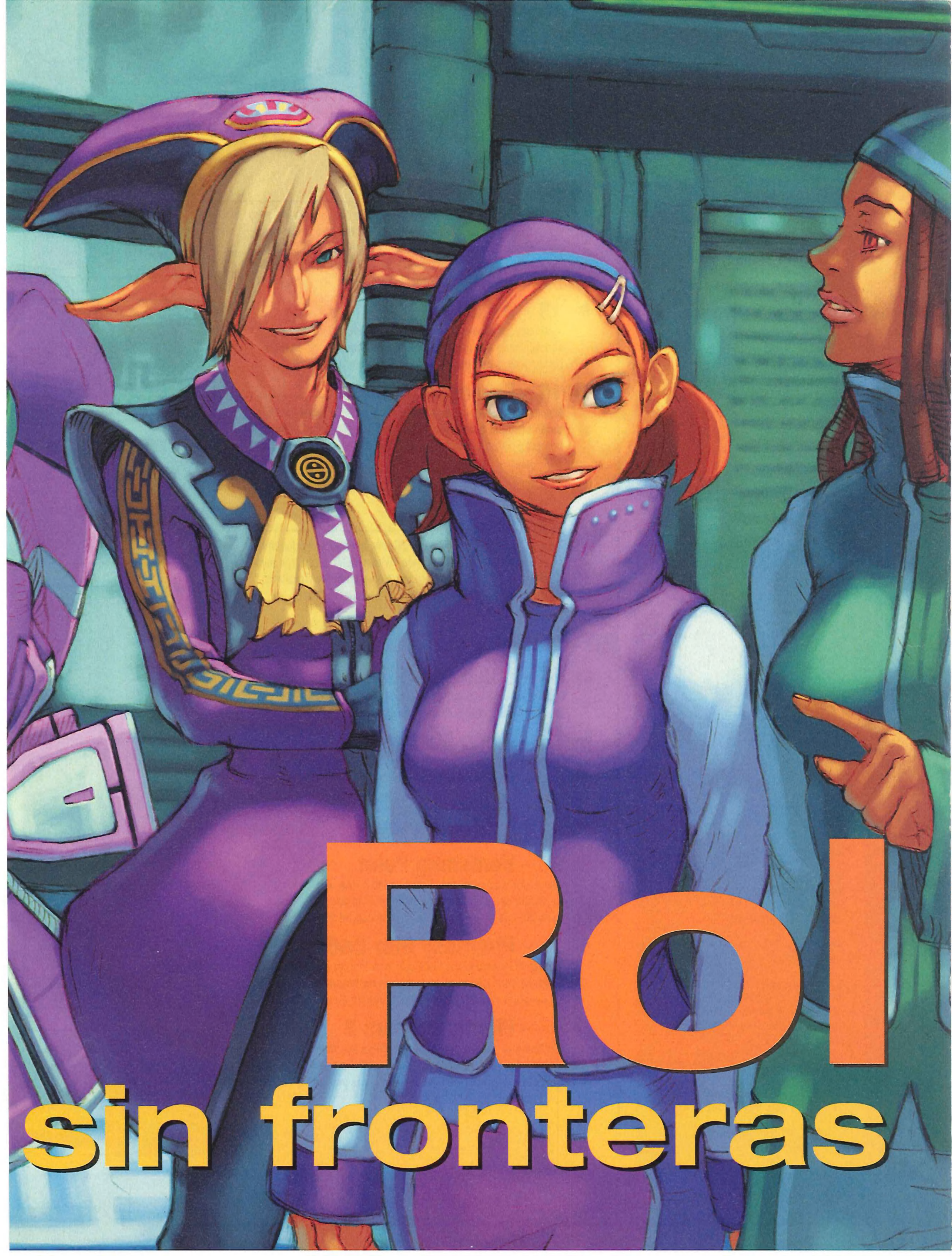

Revista Oficial
Dreamcast™
http://www.hobbypress.es/DREAMCAST
Re tiva para usuarios de Dreamcast - Nº 15 - Marzo - 995 ptas - 5'98 €
HOBBY PRESS
GUÍA TOMB RAIDER CHRONICLES COMPLETA
Informe Especial
Sega nos aclara el futuro de Dreamcast
¡No podrás vivir sin ellos!
Phantasy Star Online
HeadHunter
Commandos 2
Sonic Shuffle
VANISHING POINT
Velocidad en estado puro
DREAMON VOL.18: INCLUYE 4 DEMOS JUGABLES: DAVE MIRRA • DUCATI WORLD • VIRTUA TENNIS
SEGA EXTREME SPORTS • SEGA SWIRL (JUEGO COMPLETO) • VÍDEOS: FIGHTING VIPERS 2 • LE MANS
8 424094 810048
00015


El 23 de febrero es la fecha de lanzamiento de «Phantasy Star Online», el primer RPG para una consola que se juega en Internet. Sega le abre así las puertas de Dreamcast a un nuevo concepto de juego, que nos propone avanzar en compañía de jugadores de otros países, cooperar e incluso comunicarnos con ellos gracias a un sistema de traducción revolucionario. No os hablamos del futuro. Es el año 2001, y la consola se llama Dreamcast. Los demás, que miren.


Rol
sin fronteras

Staff

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Javier Abad
Oscar Néstor de Lera
Colaboradores: David Calabria, Miguel Calabria, Daniel Turienzo, Rubén Horcajada, Sergio Martín, Agustín Galano y Jaime Miguel Carpio
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Fernando Bravo, Augusto Varela
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones:
Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Jefa de Publicidad: Nuria Sancho
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta 28020 Madrid
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia
Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián
C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN:
C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta 28020 Madrid
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 12 03 41/902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA
C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid.
Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI
Depósito Legal: M-41509-1999

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**





Sumario

Número 15 - Marzo 2001

Este mes, en nuestro GD-Rom:

Dreamon™
Volume 18

Presented by
SEGA®

Demos Jugables:



▶ **Dave Mirra Freestyle BMX**
Si de algo sabe Dave Mirra es de hacer el loco con su bici, y tú tienes que intentar imitarle haciendo todo tipo de piruetas.



▶ **Ducati World**
Y si la bici te ha dejado un poco cansado, puedes arrancar tu moto y echar una carrera sin sudar tanto la camiseta.



▶ **Virtua Tennis**
¿Pero todavía no has probado el fabuloso simulador de tenis de Sega? Pues no dejes de echar unos partiditos con esta demo.



▶ **Sega Extreme Sports**
Como este mes la cosa va de deportes, ahora te proponemos que practiques unos cuantos un poco más arriesgados.

Juego Completo:



▶ **Sega Swirl**
Un sencillo pero adictivo puzzle en el que juegas con las espirales de Dreamcast. Para disfrutar sólo, o con otros tres amigos.

Vídeos:

▶ **Fighting Vipers 2**
▶ **24 Horas de Le Mans**

SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: Revista Oficial Dreamcast dispone de un servicio técnico, en el que se pueden consultar dudas acerca de nuestros GD-Rom. El horario de servicio es de 10h. a 14h. y de 16h. a 20h. de Lunes a Viernes, en el **TELÉFONO: 902 15 18 01**

HASTA AHORA LO PEOR QUE TE PODÍA ATACAR EN INTERNET ERA UN VIRUS.



Si estabas pensando en dar el salto al juego on-line, este es el mejor momento. Llega Phantasy Star online, la mayor aventura en la Red que jamás haya existido. La primera con traducción simultánea, para que puedas jugar en equipo y a la vez entenderte con dreamers de cualquier rincón del Planeta. Prepárate para enfrentarte a 1 Gds cargado de enigmas, batallas on-line en tiempo real, naves espaciales y criaturas siderales dotadas de una inteligencia letal. Empieza diseñando tu propio personaje: elige su anatomía y define su indumentaria. Ha llegado el momento de jugar on-line de verdad. A lo grande. Sin idiomas. Sin fronteras.

¿Preocupado por las noticias sobre Dreamcast?

TRANQUILO, porque sigue... VIVA Y COLEANDO

En vista del aluvión de noticias y rumores sobre Dreamcast, os contamos toda la verdad sobre el futuro de nuestra consola.



La avalancha de noticias sobre Dreamcast que ha llegado en las últimas semanas, algunas ciertas y muchas otras simples especulaciones, nos obligan a salir al paso para contar lo que ha ocurrido realmente, y así tranquilizar a todos los "dreamers" que puedan pensar que su consola está muerta. Para ello, vamos a remitirnos a lo que dicen, textualmente, los comunicados que Sega ha emitido, y que, como veréis, anuncian cambios importantes, pero no tan tremendistas como algunos, intencionadamente o no, quieren hacer ver.

UN CAMBIO EN LA POLÍTICA DE EMPRESA

En primer lugar, se confirma un nuevo enfoque en la política de Sega. Según dice su nota de prensa, la compañía va a seguir *"una doble estrategia: convertirse en una «third party neutral» que programe para otras consolas, y proporcionar el chip con la poderosa tecnología de Dreamcast a una serie de aparatos, entre los que se incluyen las set-top-box de Pace Micro Technologies"*. Además, *"Sega tiene previsto lanzar más de 100 juegos para Dreamcast a nivel mundial, 30 para otras consolas de videojuegos y un número indeterminado de juegos para aparatos de Internet de aquí a marzo del 2002"*.

Por lo tanto, es cierto que Sega va a programar para otras consolas (ya ha confirmado que «Space Chanel 5» será su primer juego para PlayStation 2, y «Sonic the Hedgehog Advance» el que rompa el fuego en Game Boy Advance).

Pero a nosotros nos importa Dreamcast, y aquí vamos a dejar que Ricardo Angeles, director general de Sega España, nos hable de su futuro: *"El significado de la declaración* ▶▶

¡BAJA EL PRECIO!

Los cambios en la política de Sega afectan también al precio de la consola, que ha bajado este mes a 19.900 pesetas para hacerla todavía más competitiva. Para que os hagáis una idea, ahora está al mismo precio que PSOne o que la edición Pikachu de N64. Puestos a comparar la calidad técnica de los productos, y la lista de juegos disponibles y futuros, la oferta resulta de lo más tentadora.

19.900 ptas

¿Qué es una Set-Top Box?

Este difícil nombre hace referencia a unos dispositivos que se conectan al televisor, y permiten cumplir funciones de TV interactiva: ver canales digitales, navegar por Internet, recibir mensajes de correo electrónico, etc.

El acuerdo al que han llegado Sega y Pace Micro Technology (una compañía británica) permitirá a ésta última desarrollar la primera "set-top box" que incluya la tecnología de Dreamcast. De esta forma, todas las personas que se compren este aparato, podrán también jugar con los juegos para Dreamcast, e incluso utilizar el disco duro que llevará incorporado para bajarse información: nuevos escenarios, personajes adicionales, etc.



Esta es una de las "set-top boxes" que figuran en el catálogo de Pace. En un aparato similar a éste irá incluida la tecnología de Dreamcast.

Como veis, Sega intenta con este paso que Dreamcast continúe existiendo como sistema de juegos independiente, aunque abandone la forma de la consola tal y como la hemos conocido hasta ahora.

LOS JUEGOS DE SEGA PARA EL 2001

Para demostrar que sigue apoyando a Dreamcast, Sega ha hecho pública una lista de juegos que saldrán a la venta durante el 2001. Algunos títulos están destinados sólo al mercado japonés, pero muchos otros se lanzarán también a nivel mundial. Estos son los más destacados que llegarán a nuestras consolas:

• CRAZY TAXI 2
La segunda parte de «Crazy Taxi» mantendrá la mecánica que tanto nos gustó en el juego original, pero esta vez la acción va a estar situada en ciudades de la costa Este de Estados Unidos.

• VIRTUA TENNIS 2
El mejor simulador de tenis de la historia ya tiene en desarrollo su esperadísima secuela. El juego incorporará tenistas femeninas reales, y se rumorea que podremos jugar partidos online.

• SHENMUE 2
La segunda parte de la gran aventura de Yu Suzuki no necesita presentación. Ryo irá a Hong Kong para buscar al asesino de su padre.

• SPACE CHANNEL 5
La encantadora reportera espacial Ulala es otra de las que está preparando su retorno para este año. ¿Estáis preparados para seguir bailando con sus marchosas canciones?

• OUTTRIGER
Un arcade subjetivo en la línea de «Quake III Arena», que también nos permitirá jugar partidas online.

• VICTORY GOAL 2001
El grupo Smilebit está desarrollando este nuevo arcade de fútbol, que incluirá equipos de todo el mundo.

• K-PROJECT
Un juego de disparos con la firma de Tetsuya Mizuguchi, el creador de «Sega Rally» y «Space Channel 5».

• HOUSE OF DEAD 3
Los zombies vuelven a salir de su tumba, ¡así que vamos a tener que cargar de nuevo nuestra pistola!

• TOEJAM & EARL III
Dos viejos conocidos de los tiempos de Mega Drive que no quieren dejar pasar la magnífica oportunidad que les ofrecen los 128 bits.

• FARNATION
Un nuevo RPG, que permitirá que miles de jugadores se conecten simultaneamente a un mismo servidor para compartir la aventura.

• SONIC ADVENTURE 2
La nueva aventura de Sonic será más rápida que nunca. En «Phantasy Star Online» podéis encontrar una demo jugable de la primera fase.

• ALIEN FRONT
Un juego online de acción 3D en el que podremos elegir entre defender la tierra de una invasión alienígena o unirnos a los extraterrestres.



de Sega Europa es que se cesará la fabricación de los componentes de la consola, ya que la producción actual es más que suficiente para cubrir toda demanda presente y futura de Dreamcast en este continente. En cualquier caso, esta decisión no afectará a los usuarios de Dreamcast. Sega concentrará todos sus esfuerzos y recursos en el desarrollo de nuevo software que ampliará el catálogo actual. Para este año, el compromiso del grupo es ofrecer a sus clientes otros 100 juegos más, de los que 20 estarán en el mercado a corto plazo. Es decir, Dreamcast seguirá siendo un producto vivo y puntero en lo que se refiere al ocio en comunidad".

SEGUIRÁN VENDIÉNDOSE CONSOLAS Y JUEGOS

Así que, en primer lugar, no va a dejar de haber consolas a la venta, porque Sega utilizará el stock de máquinas que tiene. Incluso aunque llegara el momento en que no se pudiese encontrar una consola en ningún sitio, eso tampoco significaría el final de Dreamcast como sistema de juegos. La idea de Sega es liberar la tecnología para incorporar el chip a otros aparatos, como las famosas Set Top Boxes (ver el recuadro). Además, en Sega España nos han dicho que las fábricas de Indonesia en las que se monta la consola podrían producir Dreamcast que ya no llevaran el logo de Sega.

¿Y qué ocurre con los que ya tenéis la consola? Pues que todo sigue como estaba: Sega ha anunciado una jugosísima lista de lanzamientos que se extiende hasta marzo del año que viene, cuando termina su año fiscal. Se podría pensar que más allá de esa fecha no habrá nada más, pero tampoco esa afirmación tiene una base real para sostenerse. En este caso citamos palabras de Peter Moore, presidente de Sega America: *"Desarrollaremos contenidos para Dreamcast mientras haya gente que quiera comprarlos. Quiero reiterar, especialmente para todos los usuarios de Dreamcast, que seguiremos poniendo a la venta juegos de Dreamcast a lo largo de este año y más adelante".*

¿Entendido el mensaje? Tiene que quedar muy claro que Dreamcast sigue viva, que seguirá habiendo juegos, y que la Revista Oficial Dreamcast, por supuesto, seguirá acudiendo cada mes puntual a su cita con todos vosotros para seguiros informando de todo lo que rodea a nuestra consola.





Seguimos hablando en futuro

Esta situación parte de un hecho claro: Sega perdía dinero con la producción de Dreamcast. En vista de que su stock de consolas le permite atender la demanda existente, la compañía ha detenido la producción de componentes. Nos guste o no, la clave de este negocio consiste en ganar dinero, y por eso Sega va a programar para otras plataformas: quiere convertirse en la primera compañía mundial de desarrollo de videojuegos.

¿En que situación queda Dreamcast? Pues tenemos una consola con unas grandes prestaciones, con un catálogo de juegos espléndido y con muchos bombazos por venir. Y si lo dudáis, hojead la revista: ¿creéis que está muerta una consola que lanza juegos como «Phantasy Star Online» o «Vanishing Point», y prepara otros como «Commandos 2» o «Confidential Mission»?

Además, Yuji Naka ha afirmado que «Sonic Adventure 2» no será su último juego para Dreamcast, y Sega no ha manifestado nunca que «Virtua Fighter 4» vaya a ser exclusivo para PS2, como se dice por ahí. Cuentan incluso que Sega está negociando incluir el chip de Dreamcast en los PC, con lo que la base de usuarios se multiplicaría.

Decir que todo sigue como antes sería negar la realidad. Lo que queremos dejar claro es que Sega tenía un problema, y ha planteado una solución (de hecho, las acciones de la compañía no han parado de subir desde que hizo el anuncio).

Puestos a mirar hacia el futuro, estamos seguros de que a los usuarios de Dreamcast nos quedan todavía muchos meses de buenos juegos por delante.

UNREAL, cada vez más cerca

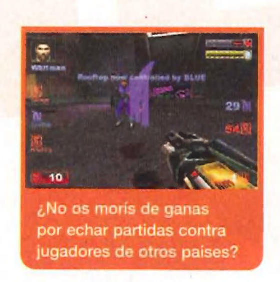
Mediados de marzo es su fecha de lanzamiento en España





El desarrollo de «Unreal Tournament» parece que está ya casi acabado, y la muestra más clara de ello es que Infogrames nos ha confirmado que tiene previsto lanzar el juego en marzo, además de pasarnos unas cuantas imágenes nuevas que os mostramos aquí.

«Unreal", al que muchos consideran como el principal competidor de «Quake III Arena» en el género de los arcades subjetivos, incluirá 65 escenarios, y nos permitirá también jugar partidas online contra cualquier incauto que se crea capaz de vencernos. ¡Serán pardillos!



¿No os moris de ganas por echar partidas contra jugadores de otros paises?

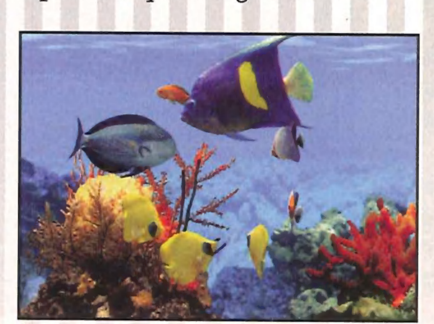
SEGA prepara el menú

Empleará «Fish Life», su acuario virtual, en una cadena de restaurantes japoneses

fish life



Hace varios meses os hablamos de «Fish Life», el acuario virtual de Sega que funciona con una pantalla táctil de LCD. Alguno pensaría que es una idea bonita, pero inútil, ¿verdad? Bueno, pues ahora Sega le ha encontrado una aplicación práctica típicamente japonesa: ha llegado a un acuerdo con Kura Corporation, una cadena de restaurantes de sushi (la comida que se hace con pescado crudo) para instalar pantallas en sus establecimientos. Así los clientes podrán informarse sobre el pez que se van a comer mientras esperan a que venga su menú.



rol

Este mes tenemos noticias agridulces para los aficionados a los juegos de rol. La buena es que Sega tiene previsto lanzar en abril «**SKIES OF ARCADIA**», un título del que ya os hemos mostrado imágenes anteriormente, protagonizado por unos piratas aéreos.

La mala noticia es que Ubi Soft nos ha confirmado que no lanzará en España «**GRANDIA 2**», el precioso juego de Game Arts, pese a que la compañía tiene los derechos para su distribución en toda Europa. Una verdadera lástima.

Afina tu puntería

Stinger, una nueva pistola para Dreamcast

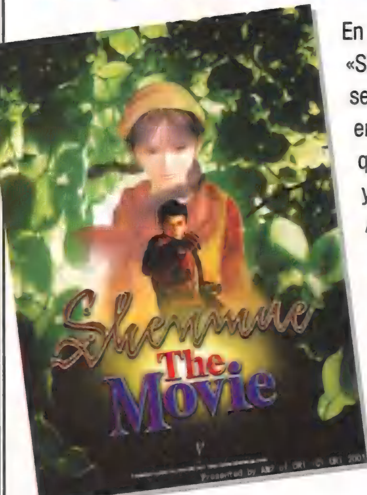
Pelican ha puesto a la venta un nuevo y espectacular periférico para nuestra consola: se trata de la pistola Stinger, que ofrece tres velocidades de recarga y doble gatillo como características más novedosas (además de su diseño en plan futurista, claro).

Ahora que se ha anunciado el lanzamiento en los meses venideros de nuevos juegos de disparos como «Confidential Mission» o «The House of the Dead 3», es el momento de plantearse el tenerla siempre a mano.



SHENMUE en pantalla grande

La película se estrenó en Japón



En nuestro último número os informábamos sobre «Shenmue the Movie», la película con todas las secuencias de vídeo del juego que se preparaba en Japón. Bien, pues ahora queremos contaros que por fin se estrenó allí el pasado 20 de enero, y que el mismísimo Yu Suzuki acudió al Tokyo Auditorium, para alegría de los afortunados que llenaban la sala hasta el último asiento.

El creador del juego anunció que «Shenmue» ha superado ya el millón de copias vendidas, y también presentó en sociedad a Joey, un nuevo personaje femenino que intervendrá en la segunda parte del juego. Quién sabe, a lo mejor la adorable Nozomi tiene motivos para estar celosa de ahora en adelante.





En la imagen de arriba podéis ver el lleno absoluto que había en la sala el día del estreno. A la izquierda, Joey, la chica que debutará en la segunda parte del juego.

tenis

Sega América ha anunciado el fichaje de las hermanas **VENUS Y SERENA WILLIAMS** para la segunda parte de **«VIRTUA TENNIS»**. Una de las mayores novedades del juego serán las tenistas femeninas, así que todos soñamos con partidos entre las Williams y Kournikova.

ESTRATEGIA VÍA INTERNET

Smilebit tiene casi a punto «Hundred Swords»

Uno de los proyectos más interesantes que se desarrollan en Japón lleva la firma de Smilebit, los creadores de éxitos como «Jet Set Radio» o «Sega Rally», y lleva el nombre de «Hundred Swords». El juego, que incluirá opciones online y está a punto de salir allí, permitirá a los participantes elegir una de entre cuatro naciones en guerra, y utilizar todo tipo de estrategias para alzarse con la victoria final.

Como podéis ver en estas imágenes, las batallas van a ser masivas, y sabemos que en los ejércitos que las disputen habrá soldados a caballo, guerreros, diferentes vehículos, e incluso "héroes" que los lideren durante las batallas. Lo que no se ha confirmado es si «Hundred Swords» será un título reservado en exclusiva para los jugones japoneses o saltará las fronteras del país nipón.



PHANTASY STAR ONLINE triunfa en Japón

Ya hay 90.000 usuarios registrados

El lanzamiento de «Phantasy Star Online» en Japón se ha convertido en uno de los mayores éxitos de Dreamcast en el país del sol naciente. Pocos días después de salir a la venta, el juego alcanzó la cifra de 100.000 unidades vendidas, y 90.000 personas se habían registrado para jugar en Internet.

Ahora, con el lanzamiento de «PSO» en Europa y EEUU, la cifra de usuarios seguirá aumentando, así que habrá miles de personas dispuestas a ser nuestros compañeros de aventura.



¿Será esto SHENMUE 2?

Hace un año, antes incluso de que el juego saliese a la venta en Japón, Sega nos envió las primeras imágenes de «Shenmue». Ahora, repasándolas después de habernos acabado la aventura, ¡hemos descubierto que algunas de ellas podrían pertenecer a la segunda parte!

Nunca hemos estado en Hong Kong, pero sospechamos que ésta es una de sus calles. Debajo, una pelea que no aparece en la primera parte del juego.

La identidad de la misteriosa chica de esta imagen es una de las incógnitas que guarda el juego.

Como todos sabéis, Yu Suzuki concibió «Shenmue» como una aventura que se va a desarrollar a lo largo de varios capítulos conectados entre sí. El argumento será el mismo para todos, y por eso la primera parte no tiene un final como el de cualquier otro juego, sino que mantiene la incógnita de saber lo que le ocurrirá a Ryo Hazuki en su búsqueda de los asesinos de su padre.

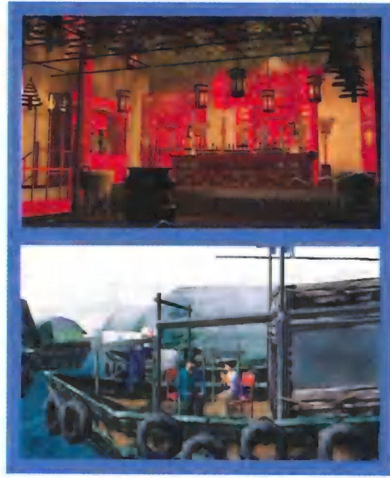
Cuando terminamos la primera parte, Ryo se dispone a viajar a Hong Kong, con lo que suponemos que será en esta ciudad donde se desarrolle la continuación, que se está programando ahora mismo. Y precisamente Hong Kong es el escenario al que parece que pertenecen las pantallas que hemos rescatado del material que nos envió Sega en su día. Desde luego, las escenas que veis aquí no se ven en el primer capítulo, y eso nos hace sospechar que pueden ser un primer adelanto de lo que está por venir.

¿Os resulta extraño que nos llegaran con tanta antelación? Pues quizá no sea algo tan raro, porque hay que tener en cuenta que al ser una historia continua, Yu Suzuki tenía en mente el guión de las sucesivas entregas desde el principio. Además, dicen que para la segunda parte están utilizando el mismo motor gráfico del original, y eso hace que el desarrollo vaya más rápido de lo normal: el juego estará acabado después del verano... ¿y a quién le extrañaría que los programadores tuviesen ya algo hecho antes incluso de lanzar la primera parte?

En cualquier caso, sí parece que en «Shenmue 2» habrá algunos cambios, dirigidos sobre todo a hacer que haya más acción en el desarrollo, pero habrá que esperar unos meses para saberlo.



Parece que Ryo seguirá preguntándole a todo el mundo. ¿Creéis que este chavalín sabrá algo?



NUEVOS LUGARES

Entre el material de Sega hemos encontrado también algunas imágenes de escenarios de juego nuevos. Varias de ellas pertenecen a templos como el de la imagen superior, e incluso hay una en la que aparece una estatua de la Virgen María. Otras nos permiten descubrir localizaciones interiores, como un restaurante, y también lugares tan atractivos como la barcaza que podéis ver en la imagen de más abajo. Parece que nuestro amigo Ryo no se va a limitar a investigar por las calles de Hong Kong...

Se buscan AGENTES SECRETOS

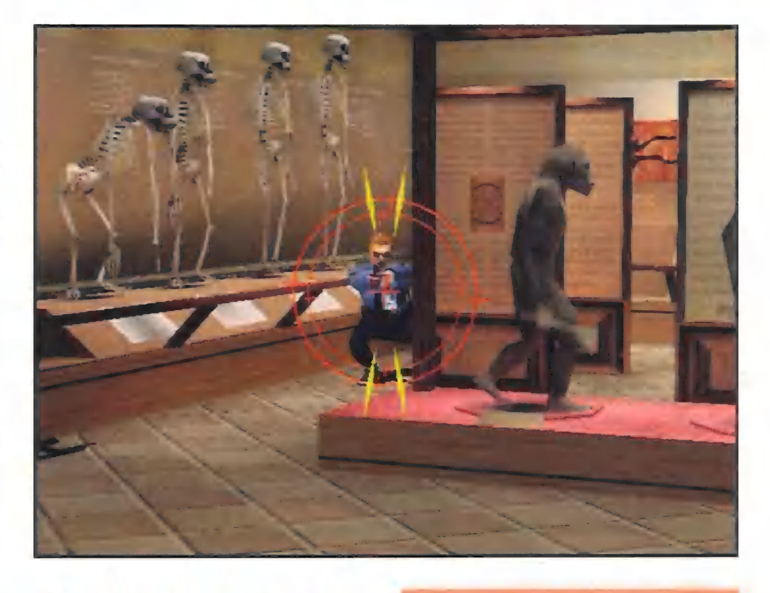
«Confidential Mission», un arcade de disparos que apunta a Dreamcast

Luchar contra el terrorismo internacional desde una máquina recreativa es lo que nos propone Hitmaker en «Confidential Mission», un arcade de disparos que puede considerarse digno heredero de éxitos pasados de Sega, como «Virtua Cop», o las dos entregas de «The House of the Dead».

El desarrollo está dividido en varias misiones, que nos llevan a infiltrarnos en un museo arqueológico (la primera, que es la que aparece en esta imagen de la derecha), rescatar a una chica que viaja a bordo de un tren en marcha (¿habrán pagado a "Mission: Impossible" por la idea?), o asaltar el submarino en el que los malos han tenido a bien montar su cuartel general.

Aunque el protagonista del juego es Howard Gibson, un agente del estilo de James Bond, en las partidas pueden participar dos jugadores a la vez (el segundo lleva a Jean Clifford, una chica que casualmente recuerda a Scully). La acción es la típica en el género, con avance automático, un montón de enemigos, y también civiles que pasaban por allí a los que debemos evitar.

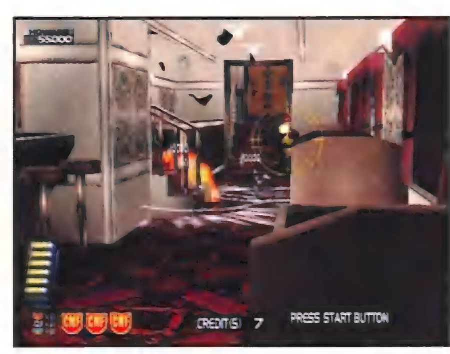
La gran noticia relacionada con «Confidential Mission» es que el juego usa la primera placa Naomi, con lo que la compatibilidad con Dreamcast es total. De hecho, Sega ya nos ha confirmado que la conversión está ya en marcha, y podremos jugarla pronto: anotad mayo como fecha probable de salida.



El juego corre sobre la placa Naomi, así que la conversión a Dreamcast será fácil.

Situación límite: un tren en marcha, una chica a punto de caerse, y un botón que pulsar a toda velocidad para evitar lo peor. Será una de las pocas veces que podamos guardar la pistola, porque la mayor parte de la partida nos la pasamos con el dedo en el gatillo.





¡Enemigo a la vista! Queda un poco lejos, así que tendremos que apuntar bien para acertarle. El avance por estos escenarios es automático, con lo que sólo tenemos que preocuparnos por disparar como locos.

UNA PAREJA CON BUENA PUNTERÍA



Este doble de James Bond es el protagonista principal del juego, pero no sabemos muy bien si viene de una boda o se ha puesto el traje de espía para quedar más molón en la pantalla.



Esta chica, que sólo aparece si jugamos una partida a dobles con un amigo, es el segundo personaje del juego. Además de valiente, es inteligente, sexy y sofisticada. ¿Querrá casarse con nosotros?

Balas de salón

Este es el mueble estándar de «Confidential Mission». Sega ha hecho también otra cabina de lujo, aunque la esencia es la misma: una pantalla enorme y dos pistolas listas para los jugones que quieran poner a prueba su puntería contra las decenas de terroristas que nos atacan durante la partida. Cuando finalmente aparezca la conversión para Dreamcast, por fin tendremos una nueva oportunidad de jugar con la pistola, que lleva guardada en su caja desde que salió a la venta, junto con «The House of the Dead 2», y de eso hace ya más de un año. ¡A este paso se nos va a quedar oxidada!





Este gordinflón es uno de los jefes finales a los que nos enfrentamos. Su afición a los bocadillos de chistorra es una ventaja, porque hay más superficie donde acertar.



Dreamcast crece en Internet

Participar en una aventura fantástica, disputar reñidas carreras, e incluso luchar en emocionantes batallas internacionales. Las posibilidades que nos brinda el catálogo de juegos online son cada vez mayores, y se amplían a más géneros.

ACCIÓN

WORMS WORLD PARTY: Los gusanos del siglo XXI

¿Todavía hay alguien que no haya probado estas guerras? Sabiendo lo divertidísimas que son las batallas multijugador de estos gusanos, nos hacemos cruces pensando en lo que pueden ser las batallas online de «Worms World Party». El juego está previsto que salga este mismo mes, así que en el próximo número pensamos tratarlo como se merece.





QUAKE III ARENA: Una versión que mejora la de PC

Hasta la llegada de «Phantasy Star Online» era el buque insignia de las partidas en Internet. Los usuarios de PC que prueban esta versión de Dreamcast se quedan boquiabiertos al descubrir que una pequeña consola es capaz de ofrecer mejores gráficos y una suavidad de movimientos mayor a las de sus "maquinones". Una prueba pasada con sobresaliente.



Las partidas de «Quake III Arena» enfrentan a jugadores de toda Europa, de EEUU y, cuando el juego salga allí, también de Japón. Más tarde podrá entrar también la gente de PC.



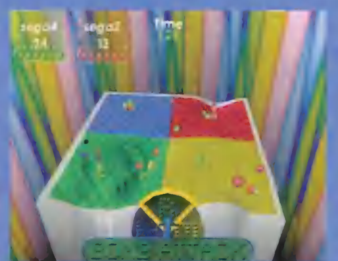


PUZZLE

PLANET RING: Y tú, ¿ya juegas con el micrófono?

Los "dreamers" que contratan la tarifa plana de Telefónica se llevan a casa el micrófono de Dreamcast y este juego, que en realidad es un compendio de cuatro puzzles. Eso sí, la estrella es «Dream Dorobo», en el que un jugador guía a otro que avanza por un laberinto.







CHUCHU ROCKET!: El juego que abrió el camino

Los ratones que protagonizan este frenético puzzle tuvieron el enorme honor de ser los primeros personajes de un juego para consola que se marcharon de viaje a través de Internet. Sega estuvo regalando el juego a todos los usuarios de Dreamarena, pero la promoción terminó al agotarse todas las existencias.





VELOCIDAD

TOY RACER: Coches de juguete para calentar motores

Los vehículos de juguete que vimos en «Toy Commander» hace un año ahora se han pasado a las carreras online. Éste es el primer juego del género que nos permite correr en Internet, y aunque no siga un estilo muy serio (hay items de todo tipo, y los circuitos son algo laberínticos), tiene la ventaja de que puede ser nuestro por solo 1.995 pesetas.



En «Toy Racer» sólo podemos correr contra usuarios europeos. Podemos elegir entrar en el servidor español, francés, inglés o alemán.



Se trata de las segunda parte de uno de los juegos que más impacto causó de entre la primera hornada que vimos en Dreamcast.





DAYTONA USA 2001: Sega potencia su gran clásico

El próximo mes de abril, Sega va a lanzar en Europa esta nueva versión de uno de sus juegos de carreras más clásicos. Como os podéis imaginar, la gran novedad es que podremos echar carreras en la red, pero por lo demás el juego mantendrá ese estilo arcade que ya conocíamos de anteriores versiones para recreativa y para la recordada consola Saturn.



Los circuitos con grandes curvas peraltadas y un estilo de conducción muy arcade van a seguir siendo las grandes señas de identidad de esta nueva entrega de la serie «Daytona».





«Quake III Arena» y «Phantasy Star Online» son, hasta el momento, los dos títulos estelares del panorama online de Dreamcast, la única consola que ofrece partidas en Internet.

ROL

BLACK & WHITE: Los dioses se cuelan en Internet

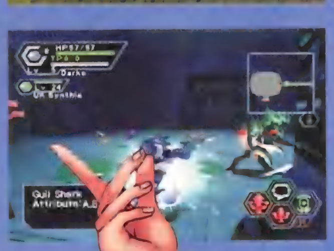
Peter Molyneux y sus compañeros de Lionhead han ideado un mundo habitado por diferentes tribus, a las que tendremos que convencer para que nos tomen como dioses. Sega ha confirmado que a finales de verano nos podremos enfrentar a los demás "jugones divinos".



PHANTASY STAR ONLINE: ¡Ya llegó la revolución!

Dreamcast ha vuelto a conseguir un hito con este juego, el primer RPG online para consola. En este mismo número encontraréis seis páginas con todo lo que debéis saber sobre él, pero aprovechamos este espacio para recordaros que se trata de una aventura que nos propone formar un equipo con otros tres jugadores para avanzar cooperando. Tiene un innovador sistema de traducción para eliminar las barreras idiomáticas.







AVISO PARA INTERNAUTAS

A la vista de los mensajes que nos hacéis llegar, muchos estáis teniendo problemas al conectaros a Internet con vuestra Dreamcast. Muchos de ellos pueden deberse a que, tras el acuerdo de Sega y Telefónica, ésta tiene que cambiar el nodo de las consolas registradas en Dreamarena, y para hacerlo, es preciso que cada usuario registrado "Restaure" su consola. En la sección Generación Dreamcast os decimos cómo hacerlo.



El ejército te llama, RECLUTA

Nos infiltramos en el cuartel general de Pyro Studios para seguir el desarrollo de COMMANDOS 2

Uno de los proyectos estelares de este año para Dreamcast vendrá con el sello de "made in Spain". Después de haber vendido más de un millón de unidades con la primera parte de «Commandos» para PC, ahora Pyro Studios prepara la llegada a nuestra consola del segundo capítulo, que estará disponible en junio.

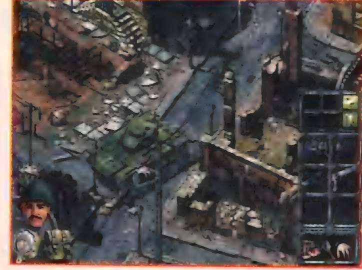
En pocas palabras, «Commandos 2» será una mezcla de estrategia y acción que nos llevará de vuelta a los años de la 2ª Guerra Mundial. Como habréis adivinado por su nombre (¡si es que sois más listos...!), nos pondremos al mando de un grupo de soldados de élite que tienen que hacer frente a distintas misiones. Habrá nueve personajes, cada uno con una habilidad característica, y tendremos que idear la manera de combinarlas para cumplir los objetivos que el alto mando nos haya encargado.

De momento, y hasta que llegue la hora de entrar en combate, os dejamos con este apetitoso adelanto del juego.

El mejor equipo

Cada integrante de nuestro comando tendrá un equipo propio, con herramientas y armas que nos ofrecerán diferentes posibilidades de acción. Según el objetivo que debamos cumplir, tendremos que decidir a cuál de ellos vamos a utilizar, diseñando una estrategia que nos permita alcanzar el éxito.

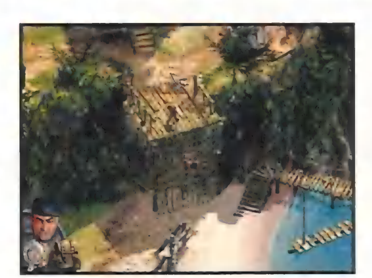




Los objetivos pesados, como el tanque de la imagen, serán cosa de Hancock, el artificiero. Un cartucho de dinamita, ¡y a volar por el aire!



El inventario del boina verde será de lo más completo. Aquí vemos una pistola, una pala, y hasta un señuelo para despistar al enemigo.

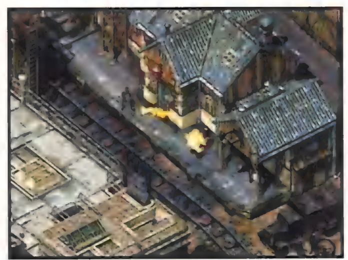


En cada misión participarán los hombres adecuados, no estarán siempre todos. En esta ocasión, es el turno del boina verde.

«Commandos 2» es el primer juego español que logra crear expectación en todo el mundo meses antes de su lanzamiento.



Mirad las texturas de este escenario nevado y flipad. ¿No os entra frío sólo con verlas?

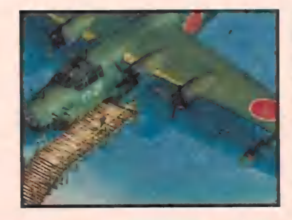


No todo será estrategia. También vamos a disfrutar de buenos momentos de acción.

Acción bajo techo

Entre las novedades que va a incluir esta segunda parte de «Commandos», una de las más llamativas será la posibilidad de que inspeccionemos lugares cerrados, algo que no era posible en el primer juego. Los interiores aparecerán enmarcados por un fondo negro, y a diferencia de los decorados externos, aquí sí que podremos rotar el escenario a nuestro gusto. Además, no ocurrirá como en algunos juegos de rol, en los que lo que parece una cabaña resulta tener un interior digno de un palacio: todo guardará las proporciones correctas, con lo se conseguirá un realismo mucho mayor.

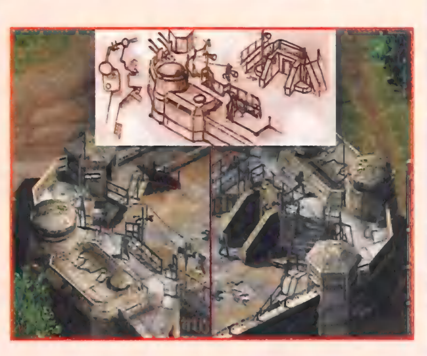


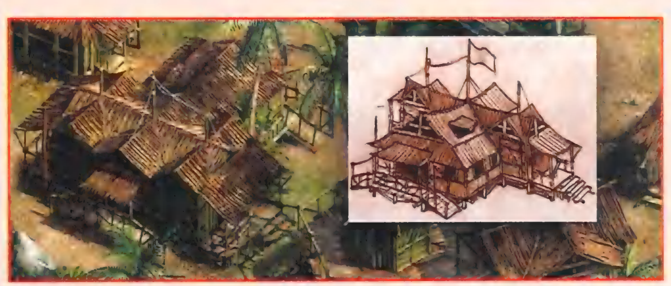


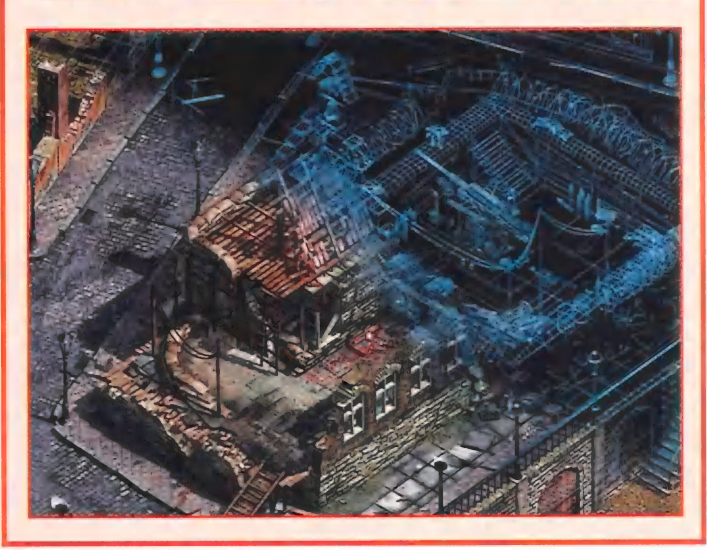
En estas dos imágenes se puede apreciar el exterior de un hidroavión (izquierda), y una vista de su interior (arriba). Como veréis, todo coincide.

Campo de batalla

Uno de los aspectos que los desarrolladores quieren cuidar mejor es que los decorados sobre los que transcurra la acción sean fieles a aquéllos donde se libró la guerra de verdad. El nivel de detalle será altísimo, y aunque vengan prerrenderizados, va a ser posible cambiar de vista para tener una perspectiva diferente del lugar en el que esté nuestro comando.









Este es Gonzalo Suárez, el máximo responsable del desarrollo de «Commandos 2». Sin duda, su juego se puede considerar como el proyecto más importante de la historia del software español. Medio mundo espera ansioso a que esté finalizado.

Soldados de élite

Ocho soldados dispuestos a todo... y un perro. De ellos dependerá el desenlace de la 2ª Guerra Mundial, y nosotros seremos los encargados de guiarles hasta la victoria final. Si habéis jugado a las anteriores entregas para PC, la mayoría de ellos os resultarán ya conocidos. Repite presencia gente como el boina verde Jack O'Hara, o la atractiva Natasha Van de Zand. Sin embargo, en este segundo capítulo harán su primera aparición Paul Toledo, el ratero, y Whisky, un perro que nos será de gran ayuda en momentos de tensión. ¡Conócelos!



JACK "BUTCHER" O'HARA

Se puede decir que es "el rostro" del juego, aunque más de uno desearía no haberlo conocido nunca. Es fuerte y violento, especialista en acabar con los enemigos y desaparecer sin dejar rastro.

SAMUEL "BROOKLYN"

Este ex-criminal de oscuro pasado es capaz de conducir cualquier cosa que lleve motor y ande, ya sea un coche, un jeep ¡o hasta un tanque! Eso hará que sea imprescindible en muchas misiones.

NATASHA "LABIOS" VAN DE ZAND

Esta especie de "Mata Hari" sabe que su belleza puede conseguir logros que se quedan fuera del alcance de las armas más poderosas.

WHISKY

Es una de las novedades del juego, y nos servirá para llevar items de un personaje a otro guiándole con un silbato especial.

RENÉ "FRENCHY" DUCHAMP

Todo un veterano de la resistencia francesa. Es el "camaleón" del grupo, por su dominio de los idiomas y su habilidad para disfrazarse.

FRANCIS T. "DUKE" WOOLRIDGE

El francotirador será uno de los personajes más espectaculares del juego. Cuando esté en acción, veremos la mirilla de su rifle.

JAMES "FINS" BLACKWOOD

El trabajo acuático estará a cargo de este experimentado buceador, capaz también de conducir cualquier vehículo acuático.

PAUL "LUPIN" TOLEDO

Su habilidad para escalar las fachadas de las casas le convertirá en el "cotilla" oficial de nuestro grupo de comandos.

THOMAS "FIREMAN" HANCOCK

Sus años de estudio en la facultad de química le sirvieron para convertirse en un experto en explosivos. Mientras él esté cerca, no habrá un objetivo que no pueda saltar por los aires.





mundofree.com es el proveedor de servicios avanzados de elmundo.es

Bienvenido a mundofree.com, el sitio ideal para los que quieren experimentar Internet de verdad. Y además, no te costará nada. Es más, recibirás mucho. Porque, por cada hora de navegación, ganarás 25 pesetas para tus llamadas desde cualquier teléfono, móvil incluido. Entra, date de alta, elige una comunidad y comparte tus conocimientos en Internet utilizando herramientas y servicios exclusivos de última generación. Descubre con mundofree.com la versión 2.0 de Internet.

mundofree.com

Internet v2.0

HEADH

SE BUSCA A ESTE HOMBRE

¿Te imaginas un juego que combine acción, aventura y velocidad? ¿Que tenga pinceladas de títulos como «Metal Gear Solid» o «Shenmue»? Se llama «Headhunter», y su protagonista ya es el personaje más buscado.

Calificar a un juego como el más importante del año, cuando en la lista de lanzamientos de Dreamcast para los próximos meses figuran títulos como «Shenmue 2», «Alone in the Dark IV», «Commandos 2» o el mismísimo «Virtua Tennis 2», puede parecer arriesgado. Sin embargo, después de volver de Londres, donde asistimos a la presentación europea de «Headhunter», nos atrevemos a decir que el juego que Amuze está programando para Sega lo tiene todo para convertirse en el gran triunfador de la temporada.

La primera baza a su favor es que se trata de un proyecto totalmente nuevo, mientras que todos los juegos que hemos citado antes son continuaciones de otros bien conocidos, con lo que su capacidad de sorpresa es menor. Pero el éxito no depende sólo de que a alguien se le encienda la bombilla y tenga una idea nueva. Hay que saber llevarla a la práctica, y ahí es donde «Headhunter» apuesta fuerte, gracias a un conjunto de virtudes que van desde su sólido concepto de juego hasta su espectacular realización técnica.

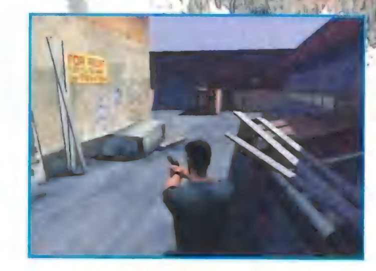
Comenzando por lo primero, en «Headhunter» tendremos, básicamente, una mezcla de acción y aventura que nos trasladará a un futuro cercano, y nos pondrá en la piel de Jack Wade, una especie de cazarrecompensas (podéis leer el argumento en uno de los recuadros). Lo realmente novedoso estará en que durante el desarrollo probaremos varios géneros distintos, y que la referencia clara, en cada ocasión, será alguno de los mejores juegos del momento.

Comenzando por la parte de aventura, sus creadores nos dijeron que la idea es que el protagonista "crezca" a medida que avanza la partida. Si a eso le unimos el dato de que el avance no será lineal, sino que nos dará libertad para ▷▷▷

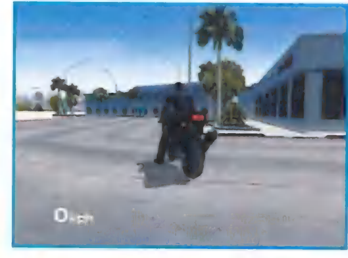
UN DESARROLLO LLENO DE DINAMISMO

Los programadores de Amuze pretenden que en el desarrollo de «Headhunter» se integren varios géneros diferentes. Por una parte tendremos que efectuar una labor de investigación, que nos llevará a inspeccionar a fondo todos los escenarios. Durante esa búsqueda nos veremos envueltos en tiroteos con toda clase de enemigos, y estos intensos momentos de acción, además, se alternarán con otros en los que viajaremos en moto por las calles de la ciudad.





A TIRO LIMPIO. Jack Wade será uno de esos tipos que tienen en la pistola a su mejor amiga. La verdad es que le hará falta.



UN MOTERO DE PRO. El desarrollo no será lineal, sino que en cualquier momento podremos montar en nuestra moto para viajar de un lugar a otro de la ciudad.

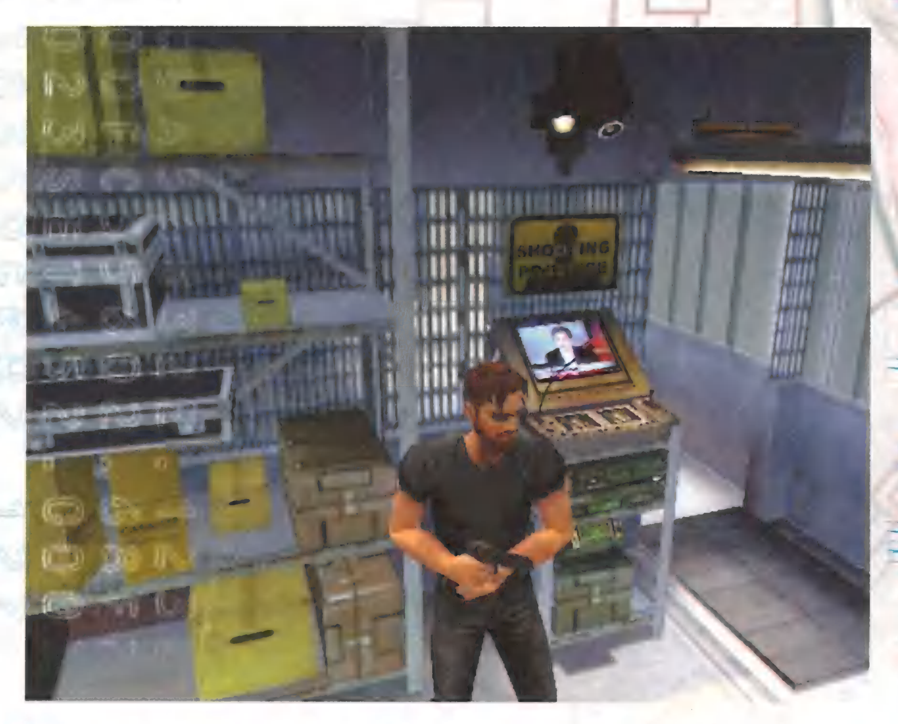


EL FUTURO ES PELIGROSO

La acción de «Headhunter» estará situada en un futuro cercano, marcado por el crimen y la guerra de bandas. En este contexto, los delincuentes, se enfrentan a la donación obligatoria de órganos como castigo por sus actos ilegales. Los "cazarrecompensas" de la organización privada ACN (Anti-Crime Network) lideran la lucha contra los criminales, pero cuando su millonario fundador aparece asesinado, todo el sistema parece venirse abajo... a menos que un hombre sea capaz de descubrir a los asesinos. Se trata de Jack Wade, claro, un ex-miembro de ACN que sufre de amnesia, y que ahora tiene que resolver el caso, además de hallar la respuesta a otras muchas preguntas.

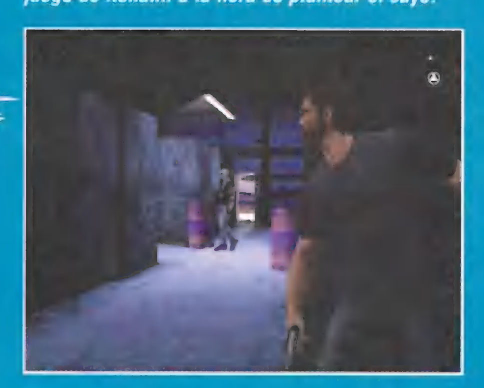
▷▷▷ movernos e investigar los escenarios, eso nos sirve para hacernos una idea de que la cosa no consistirá en avanzar y disparar sin más. Visto el concepto, y visto sobre todo el nivel de los gráficos (de los que os hablaremos más adelante), pensar en «Shenmue» no es descabellado. Sólo por añadir algunos detalles más, os adelantamos que habrá submisiones que se apartarán de la trama principal, y también que podremos entrenar en el modo online, para así tener luego más práctica al volver al modo individual.

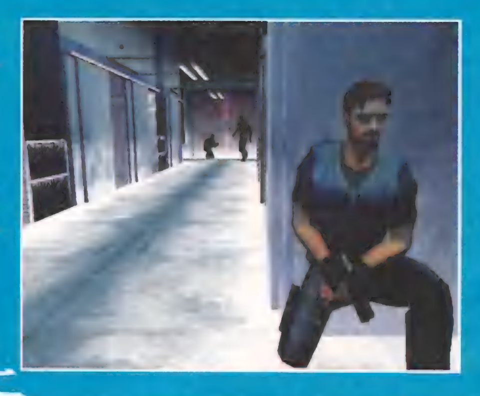
Otro de los géneros que tocará «Headhunter» será la velocidad, porque el protagonista utilizará una moto de gran cilindrada para ir de un sitio a otro de la ciudad. Al fin y al cabo, si tiene libertad de movimientos, no pensaríais que iba a coger el autobús para desplazarse, ¿no? Y aunque el juego nos trasladará al futuro, los programadores han pensado en sólo unos veinte años por delante de la fecha actual, así que en las calles habrá tráfico como el de ahora. Y siguiendo con las referencias, los chicos de Amuze hablaron de un ▷▷▷



¿EL «METAL GEAR» DE DREAMCAST?

Una de las claves para sobrevivir en «Headhunter» será avanzar sigilosamente. Nuestro personaje se esconderá detrás de cualquier parte del escenario que le sirva para ocultarse (cajas, esquinas, etc.), y desde allí esperará el momento para avanzar o... disparar. Con un planteamiento así, a todo el mundo le viene «Metal Gear Solid» a la cabeza, y la verdad es que los programadores no tuvieron reparos en admitir que se habían inspirado en el juego de Konami a la hora de plantear el suyo.





▷▷▷ control muy sensible, pero realista a la vez, parecido al que probamos en «F355 Challenge».

Por último, estarán los momentos de acción, que seguramente son los que más van a dar que hablar. En las breves escenas de juego que nos enseñaron, vimos a Jack Wade en pleno tiroteo contra unos enemigos, protegiéndose de sus disparos agazapado tras una caja, y pasando al ataque después con una facilidad asombrosa.

Los creadores del juego nos contaron que el avance a escondidas va a ser fundamental en «Headhunter», y después de ver al protagonista avanzando sigilosamente con la espalda pegada a una pared, y asomándose con mucho cuidado al llegar a una esquina para atisbar lo que hay detrás, «Metal Gear Solid» aparece como clara fuente de inspiración (y ellos no tuvieron ningún reparo en admitirlo, que conste).

¿A que la mezcla de géneros tiene buena pinta? Pues todavía nos quedan argumentos en el tintero para seguir hablando maravillas de la grandeza de «Headhunter», y todos tienen que ver con su excepcional nivel técnico.

El aspecto de los personajes, por ejemplo, estará a la altura del que hemos admirado en «Shenmue». Quizá las expresiones de la ▷▷▷



La cámara nos regalará en todo momento unos enfoques así de cinematográficos.

La mezcla de estilos será la seña de identidad del juego.





PRECIOSA MÚSICA. El autor de la banda sonora del juego es Richar Jacques, quien también compuso la música de «MSR». En la grabación, que se está desarrollando en los estudios de Abbey Road, participa una orquesta sinfónica con 67 músicos.

HEADH

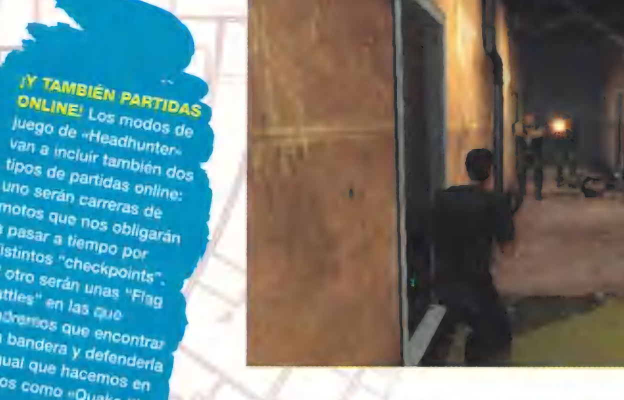
▷▷▷ cara no tengan tanto detalle, pero tampoco creemos que vayan a existir diálogos que las propicien. Nos referimos más bien a detalles como los pliegues de los vaqueros de Jack Wade, y aquí sí que podemos compararlos con los de Ryo Hazuki, o al minucioso acabado de los escenarios, que serán plenamente interactivos. Además, la intención es dar una impresión de veracidad absoluta, y los programadores viajaron a Los Ángeles y San Francisco para estudiar más de cerca las posibles localizaciones.

En cuanto a las animaciones de los personajes, se han utilizado las técnicas más avanzadas (Motion Capture, Rotoscoping, Interpolation of Animation) para dotarlas del mayor realismo, y nosotros pudimos comprobar el resultado viendo la forma en que se movía del protagonista. La fluidez era absoluta, y la transición, por ejemplo, entre una postura en la que estaba agachado y otra en la que se daba la vuelta y comenzaba a disparar, era asombrosamente real.

¿Queréis más detalles? Bien, pues podemos apuntar dos más, como la mencionada posibilidad de echar partidas en Internet, o el soberbio acompañamiento de la banda sonora, aunque hemos preferido referirnos a ellos en sendos recuadros aparte.

Esperamos que con todo lo que os hemos contado hayáis comprendido lo que os asegurábamos al principio: que «Headhunter» reúne cualidades suficientes para convertirse en un éxito de ventas. La única pena es que en nuestro viaje a Londres no nos dejaron probar una versión jugable, así que no pudimos entrar en una misión y ver los objetivos concretos. De cualquier forma, «Headhunter» está previsto para el próximo mes de septiembre, y de aquí a que llegue la fecha, seguro que vamos a tener oportunidad de dedicarle todas las horas de juego que se merece. ■

¡Y TAMBIÉN PARTIDAS ONLINE! Los modos de juego de «Headhunter» van a incluir también dos tipos de partidas online: uno serán carreras de motos que nos obligarán a pasar a tiempo por distintos "checkpoints". El otro serán unas "Flag Battles" en las que tendremos que encontrar una bandera y defenderla al igual que hacemos en juegos como «Quake III».



LOS PERSONAJES

1 **JACK WADE** *Ex-agente de ACN. Comienza la historia sin memoria, sin licencia y con muy pocos amigos. Angela Stern le contrata para resolver el asesinato de su padre.*

2 **ANGELA STERN** *Única hija del fundador de ACN, es el inevitable contrapunto femenino del protagonista. Su relación comienza siendo profesional, pero nunca se sabe.*

3 **CHRISTOPHER STERN** *Este ex-militar creó ACN para luchar contra el crimen. Aunque muere antes del inicio, su figura sigue presente a lo largo de todo el desarrollo.*

4 **GREYWOLF** *Un enigmático personaje, con un pasado criminal. Aunque está ligado a una mafia de delincuentes, tiene una antigua deuda de honor que pagarle a Jack.*















▶ *Compañía:* ***Acclaim*** ***(www.acclaim.com)*** ▶ *Fecha:* ***Febrero*** ▶ *Género:* ***Velocidad***

Ducati World

Acclaim parece dispuesta a remediar la escasez de juegos de motos disponibles para Dreamcast. Saca tu casco del armario trastero, porque ya se comienza a oír el rugido de los motores.

Efectivamente, en el catálogo de nuestra consola no es que haya demasiados juegos de carreras dedicados a las motos. De hecho, hasta ahora sólo teníamos «Suzuki Alstare», pero hace ya más de un año que salió a la venta.

Ahora Acclaim pretende cubrir esa escasez dándonos en «Ducati World» la oportunidad de conducir todos los modelos de la mítica marca italiana, desde los años 50 hasta estos días.



DESDE UN PLANTEAMIENTO CERCANO a «Sega GT», en «Ducati World» podremos tomar parte en una especie de modo historia, llamado "Ducati Life", en el que tendremos que labrarnos nuestro porvenir, como diría nuestra mamaíta, casi desde la nada. Comenzaremos con un presupuesto limitado, y a partir de ahí tendremos que comprar una moto y sacarnos diversas licencias que amplíen nuestras posibilidades. También podremos comprar nuevos monos y cascos para nuestro piloto, y acceder a un asequible mercado de segunda mano para hacernos con máquinas de mayor potencia.

Además, tendremos otros modos de juego más clásicos, que nos permitirán echar simples carreras contrarreloj, o correr en circuitos aislados, sin necesidad de participar en ningún campeonato más largo.

En el apartado técnico, parece que el juego rayará a buena altura. Los circuitos mostrarán un diseño atractivo, y el control de las motos será bastante intuitivo y realista, aunque esperamos que la sensación de velocidad haya mejorado cuando la versión final llegue a las tiendas.

En definitiva, que los aficionados a las dos ruedas y a la velocidad (en especial los fans de Ducati), tenéis un buen motivo para desear que los días que faltan para que salga este título pasen rápidamente. Mientras tanto, podéis ir disfrutando de las imágenes que os enseñamos aquí. ■





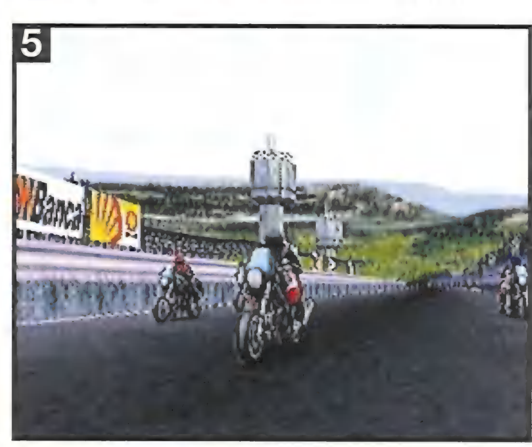
❶ Con las motos antiguas no alcanzaremos gran velocidad, y la igualdad será mayor.
❷ Muchos escenarios estarán en carreteras de montaña, llenas de curvas traicioneras.
❸ Esta vista subjetiva será la que nos dé una forma de conducción más realista.
❹ Vaya, se nos ha echado la noche encima. Tendremos que extremar las precauciones.

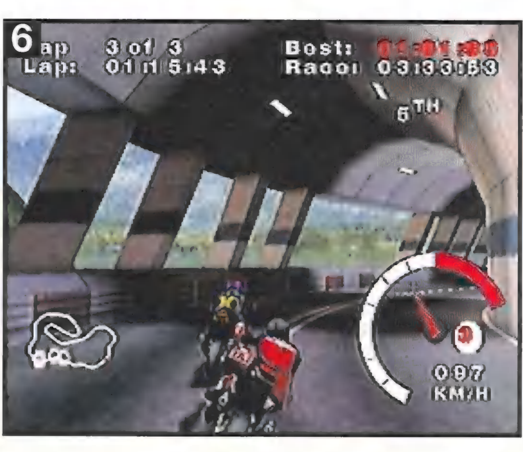
LAS CLAVES

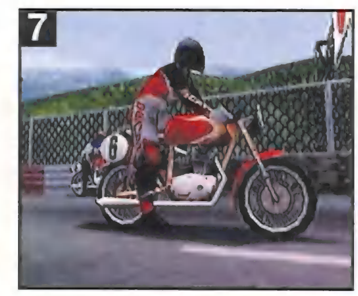
VUELVEN LAS MOTOS. Tras «Suzuki Alstare», un nuevo juego de motos llega a Dreamcast. A ver si éste da mejor resultado.

LA VIDA DUCATI. Deberemos culminar con éxito nuestra carrera como moteros, participando en competiciones y comprándonos nuevas motos y accesorios.

TODA LA FAMILIA. Vamos a tener la oportunidad de pilotar todos los modelos que Ducati ha fabricado a lo largo de su historia, incluidos los de competición.







❺ Como en todas las carreras, realizar una buena salida será fundamental.
❻ ¿Habéis visto cómo nos tumbamos en las curvas? ¡Esto es tener técnica!
❼ Vale, esta moto la heredé de mi abuelo, pero sigue corriendo que se las pela.

▶ *Compañía:* ***Hudson Soft*** ***(www.hudson.co.jp)*** ▶ *Fecha:* ***Marzo*** ▶ *Género:* ***Juego de tablero***

SonicShuffle

Quién me iba a decir a mí, que sé de barajas más que el Tamariz, que el bicho azul éste de Sega me daría tantas palizas a las cartas. ¡Si echáramos una partida de mus sabría lo que es bueno!

El puercoespín más famoso, más azul y más veloz del universo, por lo menos del universo consolero, está celebrando durante estos días un aniversario muy especial: se cumplen diez años desde que firmó contrato con Sega para ser su mascota.

Para celebrarlo, ha montado una fiesta en casa, y ha invitado a sus mejores amigos, que además son todos sus compañeros de aventuras. Después de ponerse ciegos bebiendo Coca-Cola y comiendo pizzas, han pensado echar una partidita a algún juego de tablero. Pero como el plasta de Robotnik ha dicho que se lleva el "Scattergories" porque no le aceptan "puercoespín" como animal salvaje, Sega le ha propuesto a los chicos de Hudson Soft que hagan un "party game" basado en la saga «Sonic».

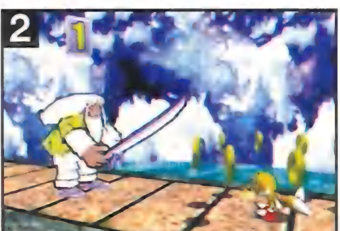
LO HAN BAUTIZADO «SONIC SHUFFLE» y ya lo tiene todo a punto para aterrizar en nuestra Dreamcast después de probar suerte en Japón y Estados Unidos. Una alegría para todos los que echábamos de menos un juego así en nuestra consola.



El concepto del juego va a ser el mismo que ya hemos visto en otras ocasiones, como los «Mario Party», de Nintendo 64, o «Crash Bash» en PlayStation, así que las partidas se desarrollarán sobre un gran tablero tridimensional, donde cada jugador coleccionará tesoros (en este caso, serán piedras preciosas, emblemas y los famosos anillos de oro de Sonic), al tiempo que se enfrenta a los demás en todo tipo de pruebas y minijuegos conforme avanza.

Hasta aquí, los elementos básicos son los mismos de cualquier título del género. Lo que va a convertir a «Sonic Shuffle» en uno de nuestros juegos favoritos para pasar grandes ratos con nuestros amigos va a ser, precisamente, que todo estará impregnado del toque característico del universo de Sonic que tanto nos gusta desde que el puercoespín hizo su primera aparición en Mega Drive.

Para empezar, contaremos con la arrolladora personalidad de sus protagonistas; a nadie se le escapa que Sonic es un erizo con mucho gancho, casi tanto como púas tiene ▶▶





❶ El juego se desarrollará por turnos sobre cinco enormes tableros llenos de sorpresas.
❷ En muchas ocasiones, nos tendremos que enfrentar a monstruos a base de sacar cartas más altas que las suyas.
❸ Dispondremos de ocho personajes, si bien solo cuatro participarán en la partida.



LAS CLAVES

VUELVE SONIC, NUESTRO ERIZO FAVORITO. El carisma de la mascota de Sega supone un auténtico aval en cualquier juego en el que aparezca como protagonista. Y con él, también vendrá toda su panda de amigos.

EL PRIMER "PARTY" DE DREAMCAST. Poco a poco, nuestra consola va "tocando" todos los palos, y «Sonic Shuffle» será el primer título de un género especialmente pensado para el juego entre varios amigos, en partidas llenas de sorpresas.

MUCHOS MINIJUEGOS, MÁS MACRO-DIVERSIÓN. Nuestra pericia se probará en 49 minijuegos originales y de lo más diversos; su elevado número hará que apenas se repitan, lo que favorecerá el ritmo del juego.







❹ Los dos modos, "Historia" y "Torneo", se jugarán en los mismos tableros, aunque las reglas de juego variarán un poco.
❺ Estas cartas numeradas dictarán nuestro movimiento. Podremos usar las nuestras, o coger (a ciegas) las de nuestros rivales.
❻ Para evitar líos, seguiremos un tutorial con las reglas básicas de cada prueba.

UN SENCILLO ARGUMENTO

Pese a que «Sonic Shuffle» va a ser un juego "party", a base de turnos, casillas, sorpresas y minijuegos, sus creadores han querido dotarlo de un argumento que explique por qué nuestros amigos entrarán en esa extraña dimensión, donde una competición les obligará a conseguir cristales como locos. El argumento se desplegará en el modo "Historia", al que podremos jugar solos (la CPU manejará a los demás jugadores) o en compañía, y se irá intercalando a lo largo de la partida conforme vayamos consiguiendo determinados objetivos.













❶ ¡Cuidado! Si caemos en las casillas rojas perderemos algunos anillos que tengamos.
❷ En nuestro turno tendremos la opción de mirar el mapa en detalle antes de mover.

❸ Los diversos minijuegos serán la estrella de «Sonic Shuffle» y en ellos participaremos todos los jugadores a la vez, solos, o por equipos. ¡Esta vez seré yo el que gane!

▶▶ sobre su espalda, o que su amiga Amy es la caña usando su martillo para dar saltos o repartir castañazos.

En nuestras primeras partidas sólo podremos elegir a Sonic, Tails, Amy y Knucles, pero luego iremos desbloqueando a otros personajes de sobra conocidos, como Chao, Big, el robot E-102, ¡o Super Sonic! Y tampoco faltará a la fiesta, aunque no haya sido invitado, el pesado de Robotnik. En esta ocasión, no va a tener el papel estelar de "malo" del juego, pero sí que va a aparecer en cualquier momento para intentar "hacer la puñeta" a los jugadores. Claro, que continuará en su línea chapucera de siempre y muchas de las veces, en vez de entorpecer al jugador, le favorecerá sin querer.

AUNQUE SE TRATE DE UN JUEGO DE TABLERO, «Sonic Shuffle» va a traer también un argumento, quizás no tan complejo como el de «Sonic Adventure», pero que servirá para dar continuidad a nuestras partidas. Viajaremos a una nueva dimensión mágica, la de los sueños, donde los deseos y esperanzas de todas las personas se guardan en unos cristales que el malvado Void, un duende verde más chulo que un ocho, se ha ingeniado para romper y así utilizar su poder. Todos podemos imaginar cuáles son sus intenciones: hacerse con el poder del mundo, como tantos otros villanos antes que él. ▶▶







❹ Si utilizamos la carta especial "Robotnik" sufriremos algún que otro percance...
❺ Además de los juegos, si un jugador cae en un "mini event" participará él sólo en una prueba con premios, ¡o penalizaciones!



❶ Parte del tablero de Costa Esmeralda va por debajo del agua. Sólo podremos estar sumergidos cinco turnos, así que cuidadín.
❷ En este minijuego tendremos que demostrar nuestras dotes con la guitarra.
❸ En este caso, tendremos que ser muy hábiles para coger anillos mientras hacemos windsurf. ¡Y qué velocidad!
❹ Los personajes serán planos, pero sus animaciones seguirán siendo buenísimas.



▶▶ Pero que quede claro que «Sonic Shuffle » no va a ser una aventura, sino un juego de tablero, lo que garantizará diversión a raudales a base de pruebas y sorpresas compartidas. Jugaremos en cinco tableros, como "Costa Esmeralda" o "Firebird", y cada uno de los cuatro participantes recibirá unas cartas numeradas, que serán las que determinen cuántas casillas puede avanzar cada vez. Según dónde caigamos, participaremos hasta en 49 mini-juegos ágiles y muy divertidos, ya sea en solitario o por equipos. Además, va a haber también enfrentamientos con monstruos, que ganará aquél que saque la carta más alta.

Lamentablemente, pese a que las primeras informaciones dijeron que podríamos jugar online, finalmente el juego no contará con esta opción, pero como garantía de diversión os podemos decir que en su desarrollo participaron algunos miembros del equipo que programó «Mario Party».

COMO PRINCIPAL PROPUESTA GRÁFICA, «Sonic Shuffle» repetirá ese "look" tan cachondo y peculiar de personajes planos, muy de dibujo animado, que tanto éxito ha tenido en juegos como «Wacky Races» o el genial «Jet Set Radio». Y eso sí, con la luminosidad y la belleza a la que nos tienen acostumbrados los juegos protagonizados por Sonic.

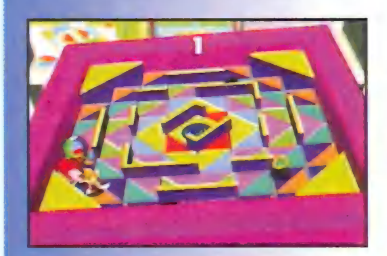
¿Os mola el planteamiento? Pues id llamando a vuestros colegas para que vengan con sus mandos, porque estas partidas están casi a punto. ■

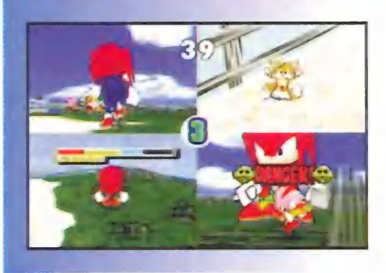


TODO TIPO DE MINIJUEGOS

Entre muchas otras sorpresas del género (que en este caso será Robotnik quien nos las traiga), gran parte de la diversión estará en los eventos, pruebas que tendrá que solucionar cada jugador individualmente, y sobre todo, en un montón minijuegos en los que todos los jugadores participarán, bien solos, bien en equipos de dos contra dos, o incluso en partidas de tres contra uno. Serán de lo más variados, muy originales, y sobre todo, muy divertidos. ¡Veréis que risa!





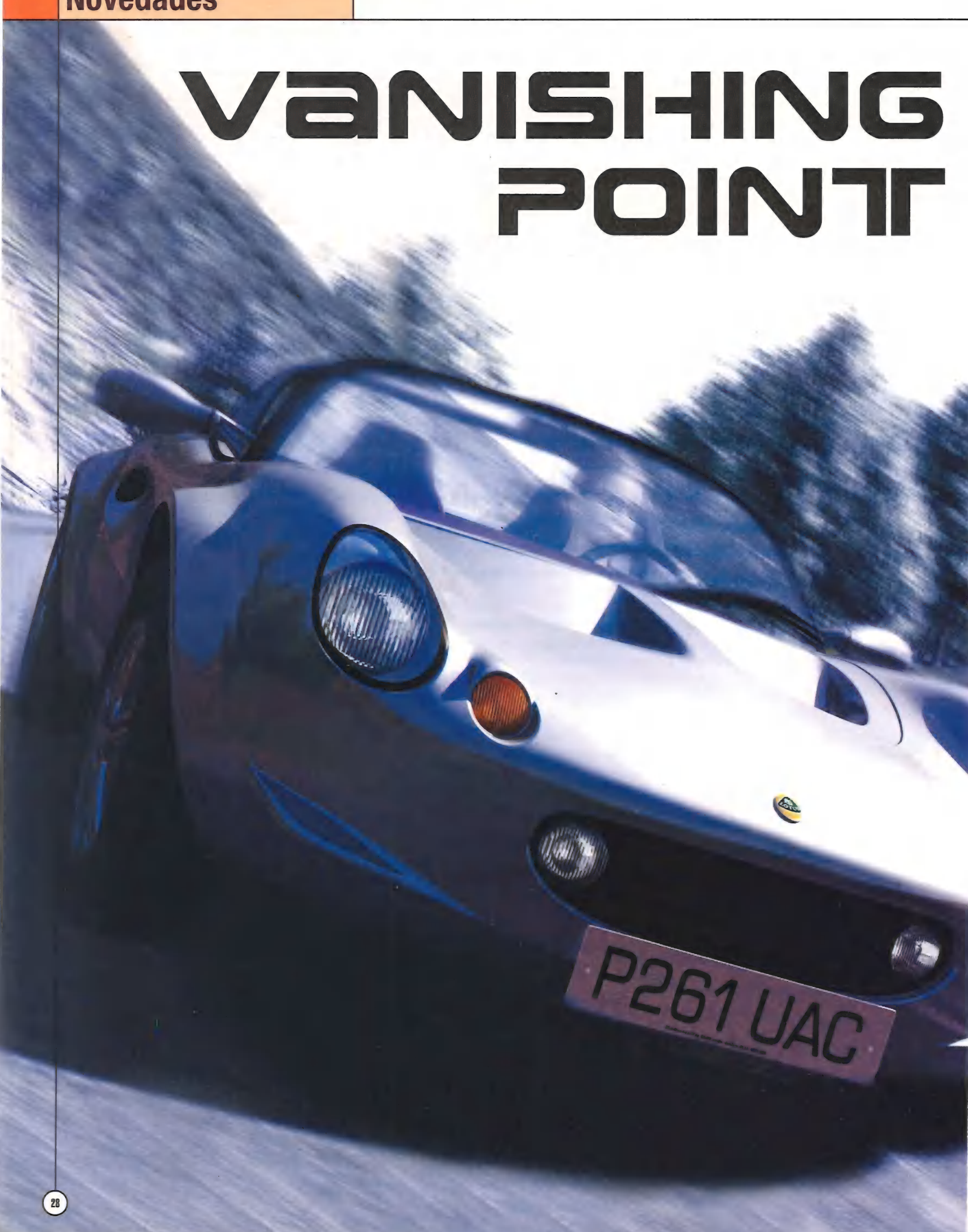




❺ Venga, mirad a la cámara, que tenéis que salir bien en la foto. Una sonrisita, please...
❻ Otro tablero estará en el Firebird, nave que ya conocemos de «Sonic Adventure»
❼ Cuando terminemos con cada tablero, se hará recuento de piedras preciosas y anillos conseguidos, para ver quién ha ganado.



VANISHING POINT



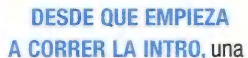
Deténgalo, agente. Yo iba por el carril de la derecha y se me echó encima. **¡Decía que quería batir mi tiempo!**

- Tipo de juego: **Velocidad**
- Compañía: **CLOCKWORK GAMES** *www.clockwork-games.com*
- Distribuidora: **ACCLAIM** *www.acclaim.com*
- Visual Memory: **41 bloques**
- Internet: **Sí**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Edad: **Para todos los públicos**
- Jugadores: **De 1 a 8**
- Idioma: **Textos en castellano**

Pocos pondrán en duda el hecho de que la velocidad es el género rey de nuestra consola. Vamos, que a este paso, el próximo periférico que nos compremos tendrá que ser un airbag para conducir con más seguridad.

La competencia es muy alta entre los simuladores, pero a nuestros amigos de Acclaim no les ha importado esperar algunos meses más de los previstos para lanzar «Vanishing Point». Sabían que sus creadores, el grupo británico Clockwork Games, querían ofrecernos un título tan espectacular y novedoso en su concepto, que desde el momento en que naciera se convirtiese en todo un clásico de las carreteras.

Y os lo adelantamos desde ya mismo: de veras que lo han conseguido.

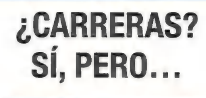

DESDE QUE EMPIEZA A CORRER LA INTRO, una espectacular secuencia de persecución, nos damos cuenta de que no estamos ante otro juego de carreras más, sino ante una nueva maravilla, que se atreve a medirse sin miedo con el otro gran título del género, «Metropolis Street Racer».

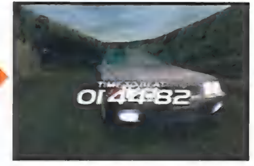
De nuevo, su atractivo se asienta sobre un innovador concepto de competición, ya que todas las carreras de «Vanishing Point», ya sean en el modo Arcade o en el modo Torneo, son pruebas contrarreloj donde nuestros reflejos y nuestra pericia con el control de los vehículos ▶▶

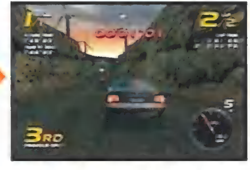
El juego es de lo más realista. Si chocamos con una pared, lo mínimo es que salten chispas.


El control es muy sensible, con lo que se hace necesario un tiempo de adaptación.


Cada coche responde de manera diferente, y además tenemos opción de mejorarlo.


¿CARRERAS? SÍ, PERO...


Conforme comenzamos la carrera, aparece en pantalla el tiempo que tenemos que superar para ganarla.


Al pasar por un "check point" nos dicen nuestro puesto y el tiempo que llevamos de más o de menos.


Los coches con un triángulo encima son nuestros competidores, así que estaremos atentos al adelantarlos.



Y al final, nuestro puesto en el podio y tiempo. En esta ocasión somos los cuartos. ¡Tendremos que repetirla!



«Vanishing Point» chorrea belleza plástica por los cuatro costados. Los circuitos son largos, con objetos móviles y nuestra visión se extiende hasta la lejanía. Y además, efectos de luz, humo, etc. Vamos, un lujazo.







▶▶ es puesto a prueba en todo momento, con lo que nuestro primer contrincante somos nosotros mismos.

Pero esto no significa en absoluto que no tengamos competidores: otros 40 coches están realizando la misma prueba contrarreloj que nosotros, y están más que dispuestos a entorpecer nuestro camino sea como sea para que no ganemos. Este "sea como sea" incluye embestirnos, frenar en seco cuando van delante nuestro, o darnos el golpe de gracia justo en el momento en que estamos a punto de volcar por un mal giro. ¡Si parece que tienen vida propia!

Y por si esto fuera poco, cada prueba tiene lugar en carreteras públicas llenas de tráfico "neutral", coches que no compiten, pero que sí suelen ser "amablemente" empujados por nuestros rivales contra nosotros. De lo más sugerente, ¿verdad?

EL APARTADO TÉCNICO ES DE los que quitan el hipo. Ni la alta inteligencia de los demás coches, ni el elevado número que se reúne en la pantalla (no es nada raro ver seis o siete a la vez, cada uno con maniobras propias) han supuesto la más mínima pérdida de calidad gráfica en los kilométricos circuitos por los que circulamos. Son luminosos, tienen texturas suavísimas y detalles que los llenan de movimiento.

Defectos que se suelen ver en el género, como el popping, las ralentizaciones, o la niebla en el horizonte, no aparecen por ninguna parte. De hecho, la línea del horizonte está tan lejana, que nos permite ver a los coches desaparecer en la distancia (es cierto que nos ha quedado un poco cursi, pero no sabíamos cómo hacer para explicaros que "vanishing point", en inglés, significa justamente eso: ▶▶

HASTA OCHO PILOTOS, PERO DE DOS EN DOS

Hasta ocho jugadores pueden jugar una partida pero, como sucedía en «Metropolis Street Racer», lo tienen que hacer en eliminatorias de dos en dos. Además de echar carreras, podemos desbloquear juegos como el de explotar globos de colores, o el gracioso "chicken run".

¡ALEHOP!





El divertidísimo modo "Conductor Acróbata" nos va proponiendo un montón de pruebas de conducción como saltar distancias o realizar slaloms en un tiempo determinado. Pone a prueba nuestra pericia con el volante, y superarlo es un auténtico reto.





Al final de cada prueba se nos ofrece la posibilidad de verla repetida, con espectaculares enfoques de cámara.

Pocos juegos se han visto con una física tan sensible. No es nada extraño acabar volcados como en esta imagen.







Los competidores que llevan un triángulo encima siempre están "al quite", dispuestos a entorpecer nuestro avance. ¿Dónde les dieron el carnet?

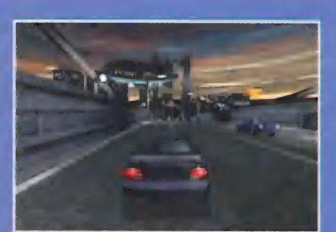


La intro es una de las más espectaculares que hemos visto últimamente. Salvo al conductor de este Mini, le encanta a todo el que la ve.

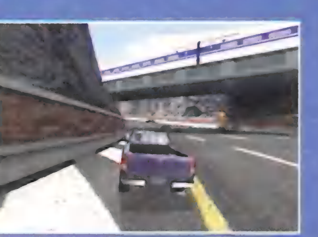


CIRCUITOS LLENOS DE VIDA











Cada uno de los circuitos en los que corremos está lleno de detalles y objetos con movimiento. Aquí os traemos algunos, en los que se ven aviones aterrizando, trenes, globos, dirigibles, etc. Nuestra consola despliega toda su potencia al ofrecérnoslos a una velocidad vertiginosa, acompañados de efectos de sonido súper reales, y todo ello sin que la carrera sufra la más mínima alteración o ralentización. Detalles que hacen de un buen juego una obra maestra.

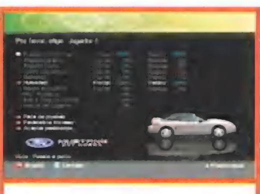
CON TRES VISTAS







A nuestra disposición tenemos tres puntos de vista diferentes para correr: uno subjetivo (arriba) y dos en los que vemos al coche por detrás, más cerca o más lejos. Cada vista entraña una forma diferente de conducir. El resto es cuestión de gustos.



Conforme vamos ganando carreras, además de desbloquear nuevos coches o circuitos, también abrimos nuevas posibilidades de "puesta a punto" de los coches. Usándolas sabiamente, podemos mejorar mucho el control de los vehículos.

▶▶ es el punto en el que los objetos desaparecen de la vista en el horizonte).

LAS MÁS PRESTIGIOSAS MARCAS no han querido perderse la cita con el juego de Acclaim: BMW, Lotus, Alfa Romeo, Ford, Jaguar… han brindado sus modelos más modernos, aunque tenemos que ganar muchas carreras para desbloquearlos todos. Son más de treinta en total, reproducidos fielmente, con magníficos reflejos sobre la chapa (aunque no reales) y una respuesta muy bien estudiada en los choques, trompos, derrapes y vueltas de campana. Sólo echamos de menos que se vieran los desperfectos en los coches después de un golpe…

El control de los coches es otro de los puntos más característicos del juego. Tremendamente sensible y con un "efecto scalextric" que hace que los vehículos con los que empezamos a jugar "culeen" demasiado, nos obliga a practicar mucho para acostumbrarnos. Pero una vez que nos hacemos a él, a la vez que conseguimos otros coches más estables o la opción para mejorarlos, es cuando entendemos lo adictivo que es este juegazo.

Si a esto le sumamos las opciones de multijugador (hasta 8 pilotos, jugando de dos en dos), la de bajarnos retos de Internet, o el modo "Acróbata", que nos propone demostrar nuestra maestría como pilotos, el resultado es un simulador muy completo, tan brillante en su apartado técnico, como adictivo en su faceta jugable. Si os gusta conducir, aquí tenéis pista libre para divertiros durante muchos kilómetros. ■



Frente a nosotros, tres enemigos en plena zona de curvas. Una buena estrategia puede ser frenar y esperar mejor momento para adelantar.



Debemos estar atentos a los pilotos de freno de los coches que están delante nuestro.



▲ **Nos encanta:** Su concepto de juego, novedoso y muy adictivo. El genial modelado de los coches. La inteligencia de los rivales.

▼ **Podía haberse mejorado:** Su control, demasiado sensible, es un poco raro al principio. Y los coches ni se abollan, ni se rayan.

Valoración

Técnicamente, es estupendo. Está lleno de detalles de calidad, y sus modos de juego resultan altamente adictivos. Magnífico.

9

PHANTASY STAR ONLINE



¡Quién me ha visto y quién me ve! Porque **esto de fiarme de un francés** para que me cubra la espalda...

- Tipo de juego: **Rol**
- Compañía: **SONIC TEAM** *www.sonicteam.com*
- Distribuidora: **SEGA** *www.dreamcast-europe.com*
- Visual Memory: **54 bloques**
- Internet: **Sí**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Edad: **+ 13**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Textos en castellano**

Los años son, para sus cosas, mucho más ordenados que nosotros (que se lo digan a nuestra madre, ¡las que nos monta para que recojamos la habitación!). Así que, tras un 2000 lleno de juegazos y diversión de la buena a raudales, se nos acaba de echar encima el 2001, ese año en el que Kubrick predijo que vendría toda una "Odisea en el Espacio". No sabemos si rodó la peli tras hacer una visita a Rappel, pero el tío fue un iluminado al acertar a predecir, casi con treinta años de antelación, la fecha en que llegaría a nuestra Dreamcast «Phantasy Star Online», el proyecto con el que el Sonic Team nos acerca a casa su "odisea espacial" particular. Al menos, ese es su marco, aunque en cuanto llevamos cinco minutos con él nos damos cuenta de que éste es un juego diferente.

DESDE EL MOMENTO EN QUE INTRODUCIMOS el GD en la consola, nos envuelve su argumento futurista, que sigue la línea de las mejores historias de ciencia-ficción.

El desarrollo nos habla del "Project Pioneer", un amplio proyecto de emigración a galaxias lejanas, en busca de nuevos hábitats para la vida humana. El planeta elegido es Ragol, donde los primeros colonos, al no tener problemas de papeles ni con leyes de extranjería, crearon una estación espacial.

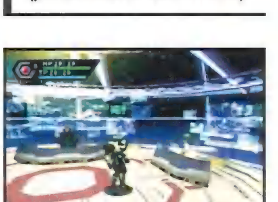
Ahora nos toca a nosotros pirarnos a Ragol a bordo ▶▶



La atmósfera del planeta Ragol es apta para la vida humana, pero sus habitantes no tienen claro eso de compartirla.

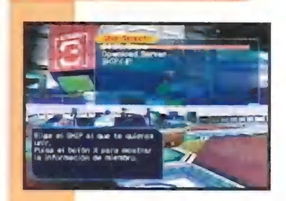


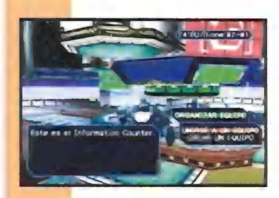
Se llama Synthia, es de las "Inglaterras", y con su nivel 23 se dedica a cuidar de nosotros (¡mirad nuestro triste nivel 4!).

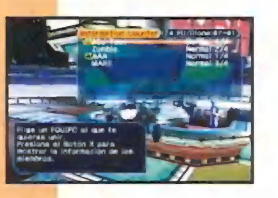


El nivel gráfico del juego es soberbio. Nuestra base de operaciones, la Pioneer 2, se sale de luminosa y detallada.

CONECTÁNDONOS







Nada más encender la consola, tenemos que elegir entre jugar online o en el modo offline. Si elegimos jugar a través de Internet, cuando nos conectamos vemos los servidores disponibles ("ships"), que pueden ser europeos, americanos o japoneses. Ya en el "ship", entramos en un bloque de usuarios, y allí tenemos dos opciones: crear un equipo propio, o sumarnos a uno que ya estuviera formado anteriormente.



Tanto "Hunters" como "Rangers" disponen de dos ataques básicos: uno sencillo (botón A) y otro más contundente (botón B). El secreto está en saber hacer combos con los dos botones al ritmo preciso.



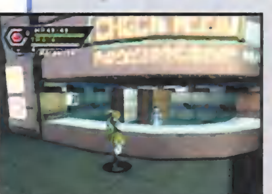




Como en cualquier otro RPG, aquí también seguimos una trama: debemos descubrir qué ha pasado en el planeta Ragol.

UNA NAVE EN LA QUE NO NOS FALTA "DE NÁ"

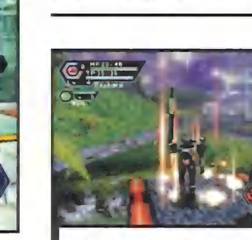




La Pioneer 2, la potente nave que nos ha traído a Ragol desde la Tierra, es además nuestra base de operaciones, y a ella volvemos a lo largo de nuestras partidas. Dentro encontramos tiendas (armas, armaduras, etc…), un banco, un hospital, e incluso el "Hunters Guild", un centro donde nos asignan distintas misiones.







▶▶ de la "Pioneer 2" (no es muy original, pero en fin), con la segunda remesa de emigrantes. Sin embargo, justo al llegar a la órbita de Ragol se produce un gran "pepinazo" en el planeta, y justo aquí es donde nos toca comenzar la partida.

Lo que nos espera en la superficie del planeta es una aventura llena de emoción, acción y, sobre todo, muchos enemigos (en Ragol hay más bichos que en el zoo) con ganas de hacer con nosotros carne de relleno… para su vacío estómago, claro. Pero seamos sinceros: por muy atractivo que parezca, nada de lo que os hemos contado hasta ahora es original. Lo que hace de «Phantasy Star Online» un juego único es que, por primera vez en la historia de las consolas, no somos los únicos héroes en una aventura de este tipo.

Y ES QUE EL MÓDEM DE DREAMCAST hace posible que entremos en contacto con jugadores de todo el mundo, para ver si con su ayuda llegamos a descubrir qué demonios es lo que ha pasado en el planeta Ragol.

La diversión no reside en competir contra los demás, como sucedía hasta ahora en «ChuChu Rocket!» o en «Quake III», sino en avanzar juntos y colaborar, formando un equipo, en una aventura en la que nuestra relación con los compañeros es la verdadera protagonista.

Y para que la comunidad virtual de «Phantasy Star Online» nos pueda reconocer y distinguir, comenzamos creando nuestro personaje. Se puede elegir entre nueve subrazas, que se reparten en tres categorías diferentes a la hora de entablar combate o adquirir habilidades. ▶▶

Hemos utilizado un "telepipe", que nos teletransporta de vuelta al Pioneer 2. Muy útil si estamos hechos unos zorros…





La cantidad de enemigos que hay en cada zona depende del número de miembros del equipo que está jugando.



El diálogo con los compañeros suele ser constante, bien en forma de chat, o bien usando el utilísimo "Word Select".



Cuando en medio de una batalla los enemigos nos machacan y nos dejan fuera de juego, tenemos dos opciones: regresar a la nave Pioneer 2 (en ese caso perdemos el arma y el dinero que hayamos ganado), o quedarnos en el campo de batalla y pedir a alguno de nuestros compañeros que nos resucite. Claro, que eso depende sólo de que él quiera…





En algunas misiones del juego offline también vamos a tener compañeros de equipo, como Kireek, controlado por la CPU.



Al final de cada zona nos encontramos con un poderoso jefe final. ¡Este dragón quiere mandarnos de vuelta a casa!



Por una parte están los "hunters", preparados para la lucha el cuerpo a cuerpo con armas blancas; luego están los "rangers", geniales con las armas de fuego, por lo que son imprescindibles en los combates a larga distancia; y por último, los "forces", fuerzas de apoyo especializadas en la defensa y la magia. Vamos, que aquí hay para todos los gustos.

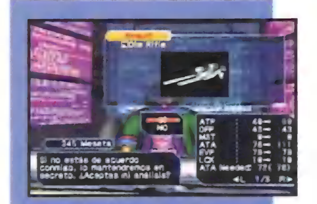
Pero en la creación del personaje no nos limitamos a elegir su raza, sino que podemos variar todas sus características físicas (pelo, rostro, constitución física, ropa, altura, etc.) de manera que al final cada participante es prácticamente único.

Y COMO EN TODO JUEGO DE ROL, nuestra principal preocupación, al menos en las primeras partidas que echamos, es conseguir que nuestro personaje adquiera habilidades o armas, y que suba de nivel, para que se incremente su capacidad de ataque y defensa. Y uno de los secretos para triunfar en este juego es que esto lo logramos tanto participando en Internet como "offline", sin conectarnos a la red.

En uno y otro modo nos encontramos con un mismo desarrollo principal, pero hay también diferentes misiones secundarias que nos hacen ganar dinero y experiencia. Estas misiones varían de un modo a otro, y en el juego online, al avanzar en equipo, la dificultad es mayor.

Ya puestos en acción, la experiencia de juego online es radicalmente distinta al

INSPECTOR GADGET

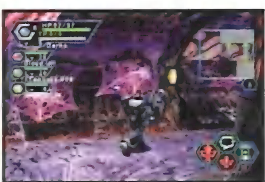


Aunque no es muy frecuente, en alguna ocasión nos encontramos diseminados por Ragol objetos extraños que nadie sabe qué son o para qué sirven. Es el momento de acudir al Pioneer 2 para que este tipo, por un módico precio, nos saque de dudas. Merece la pena, pues suelen ser armas potentísimas o ítems especiales.



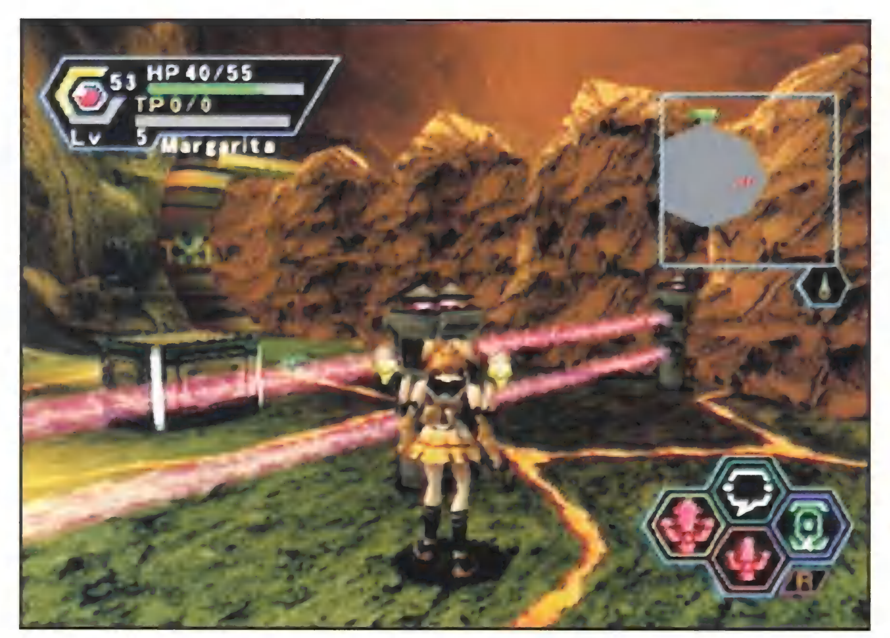


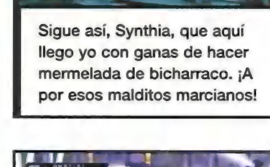
Puertas y más puertas nos encontramos a lo largo de toda la colonia establecida en Ragol. Unas se abren con interruptores (sencillos o múltiples) y otras sólo lo hacen cuando acabamos con todos los enemigos.



Otro detalle de calidad gráfica: las telarañas que veis, si las tocamos, se mueven y rompen.







Sigue así, Synthia, que aquí llego yo con ganas de hacer mermelada de bicharraco. ¡A por esos malditos marcianos!



Para no perdernos en las laberínticas zonas de Ragol, tenemos arriba a la izquierda un pequeño mapa muy útil.

▶▶ juego offline. Si entramos en Internet podemos fundar equipos de hasta cuatro jugadores, o bien sumarnos a uno que ya esté formado. No es necesario que todos los integrantes tengan igual nivel, así que podemos optar por entrar en un grupo que vaya por un nivel avanzado (si nos admiten, claro), en lugar de comenzar una partida desde el principio.

DESDE EL MOMENTO EN QUE CREAMOS un equipo, el desarrollo se dirige a la "cooperación", palabra clave para entender el sentido del juego, tal como nos contó su propio creador, Yuji Naka.

Para hablar con nuestros compañeros podemos usar un chat casi instantáneo con "bocadillos" como los de los comics (os recomendamos el teclado), o bien utilizar el ingenioso sistema "Word Select", un archivo de frases prefijadas que cada jugador recibe en su propio idioma.

Superadas las barreras de comunicación, nos podemos ayudar y apoyar, decidiendo soluciones a los problemas que surgen. Es una forma de juego inédita en consola, que se traslada también a la hora de repartir mamporros, donde la cooperación vuelve a ser la mejor garantía de diversión, al tener que seguir unas estrategias comunes de ataque o defensa, y gozar de la posibilidad de solicitar ayuda a los compañeros.

Esta nueva experiencia de juego es posible gracias a que técnicamente el juego tiene un funcionamiento irreprochable. El limitado ▶▶

WORD SELECT, ¡MENUDA IDEA!

Desde el principio del desarrollo de «Phantasy Star Online», el Sonic Team tenía claro que una de las bazas más importantes del juego iba a ser la comunicación entre los miembros del equipo. Y claro, las barreras lingüísticas están ahí... Para resolver este problema, han creado el sistema "Word Select", con el que podemos elegir una frase entre un montón de ellas ya preestablecidas, y que nuestros amigos reciben en su propio idioma.



Las frases se dividen en las distintas zonas en las que podemos estar: la ciudad, el lobby, una batalla...



Ya dentro de un grupo temático, tenemos múltiples frases, e incluso podemos crear algunas nuevas.



Aquí, nuestro amigo, que es inglés, ha utilizado el "Word Select" y, como veis (si tenéis buena vista), hemos recibido su mensaje en castellano.



Antes de formar equipo, podemos encontrarnos con otros jugadores en el "lobby", o sala de reuniones. Lo mejor es charlar un poco con ellos y preguntarles si quieren formar equipo para echar una partida.









2ª Opinión

Este es el juego que todos los usuarios de Dreamcast esperábamos. Sus posibilidades de interacción en tiempo real entre miles de usuarios han inaugurado una nueva era, no sólo para la consola de Sega, sino para el mundo de las consolas. ¡Hacéos con él!

Rubén J. Navarro
HOBBY CONSOLAS

Otras puntuaciones

HOBBY CONSOLAS: 96%
JUEGOS & CÍA: 93%

Los chicos del Sonic Team, que son los japoneses más "guais" que conoce el Imperio del Sol Naciente, han decidido hacernos un regalo muy especial al comprar «Phantasy Star Online»: ¡Una demo jugable de «Sonic Adventure 2»! ¡Qué majetes!

▶▶ número de jugadores por equipo ha permitido que no se detecten los fallos típicos de otros juegos online para PC, como las ralentizaciones o el siempre molesto "lag".

LA BELLEZA PLÁSTICA ES TAMBIÉN un importante factor a tener en cuenta en «Phantasy Star Online». Recorremos amplias zonas llenas de detalles, con unas texturas curradísimas y un montón de efectos gráficos para quitarse la boina. Todo, además, con una suavidad pasmosa. Si alguien tiene aún alguna duda sobre las posibilidades técnicas de nuestra consola, que eche un vistazo a este juego… y que después pida disculpas.

Nuestro deambular por el planeta es sencillo, gracias a un control que responde de forma rápida y precisa, y a un sistema de menús muy extenso, pero sencillo de manejar, ¡y en castellano!

Como nada es perfecto, podemos decir que el juego offline es demasiado sosote, sin llegar a la altura de otros títulos de rol. Pero como su nombre indica, «Phantasy Star Online» está pensado, ante todo, para ser jugado en compañía de "dreamers" del resto del mundo a través de Internet. Así que, el que no pretenda conectarse, que se lo piense dos veces antes de llevarse el juego a casa.

Nosotros, después de horas de "inmersión" en el universo online del planeta Ragol, no podemos más que darle las gracias a Sega por crear maravillas como ésta, que nos abre la puerta de un nuevo mundo de diversión en el que seguro que vamos a hacer muchos amigos. ■

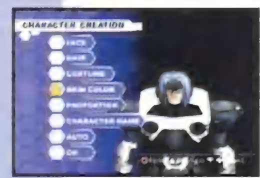


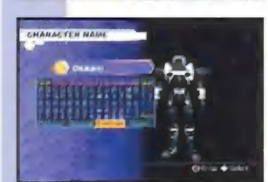
La IA de los bichos hace que ataquen más duramente a los personajes con mayor nivel.



CHAVAL, ERES ÚNICO





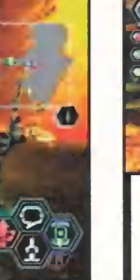


Para que el personaje de cada uno sea distinto a los demás, además de elegir su raza, podemos variar su físico, como la estatura o su constitución, su cara, pelo, piel, hasta su ropa. Sólo nos queda ponerle un nombre original, grabarlo y a jugar. ¡Ojo! Conectar una Visual Memory es imprescindible para jugar.

▲ Nos encanta: Técnicamente, funciona de mil maravillas. En lo visual, da gloria. Y la experiencia online es digna de ser vivida.

▼ Podía haberse mejorado: Está hecho para jugarse online; el modo offline, es un poco soso pues perdemos parte de su alma.



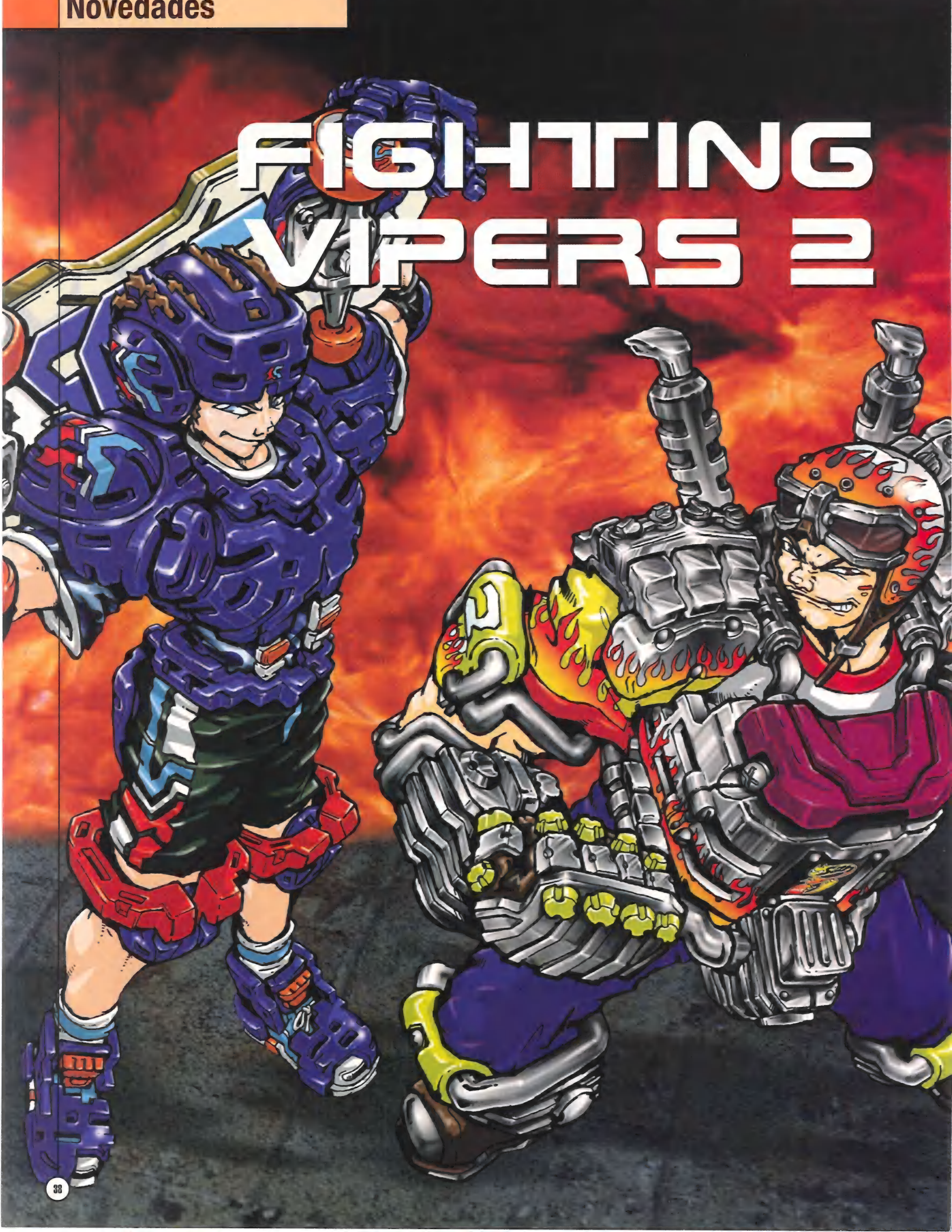


El Ranger Darko acaba de encontrar un pedazo de rifle que para sí lo quisiera el Stallone en una de sus pelis.

Valoración

Por fin un RPG en condiciones. Además, jugarlo online es una experiencia tan nueva como divertida y adictiva. ¡Olé, Sega!

10


FIGHTING
VIPERS 2

Vaya, con que para eso quieres tú la guitarra, ¿eh? ¡Pues **mira lo que hago yo** con mi bici nueva!



- Tipo de juego: **Lucha**
- Compañía: **AM2** *www.sega-rd2.com*
- Distribuidora: **SEGA** *www.dreamcast-europe.com*
- Visual Memory: **11 bloques**
- Internet: **No**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Edad: **+13**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Textos en castellano**

Los "dreamers" a los que les gusten los juegos de lucha no tienen muchos motivos para quejarse. A los ya clásicos «Soul Calibur» o «Dead or Alive 2», se les unieron el mes pasado sin ir más lejos otro par de ellos, «Spawn» y «Project Justice», que siguieron "engordando" la lista. Para continuar en esta magnífica línea, es ahora la propia Sega la que nos invita a practicar un poco de lucha. Se trata, además, de la continuación de «Fighting Vipers», un juego que triunfó hace ya unos años, tanto en recreativa como en Saturn.

PARA EL RETORNO, SUS CREADORES han querido mantener los que eran sus puntos distintivos, a saber: personajes ataviados con armaduras, que combaten en rings cerrados y utilizan armas tan insólitas como un monopatín o un peluche para noquear a su rival.

Lo que sí ha evolucionado es el aspecto gráfico, donde se cambian unos personajes tan "cuadradotes" y planos como la cabeza de Van Gaal, por otros más grandes, muy bien modelados, y con una fluidez de animaciones a la altura de nuestros 128 bits.

Esta mejora se extiende igualmente a los escenarios, bonitos y variados, aunque bien es verdad que hay un par que parecen un poco simples y sin profundidad. Todos son tridimensionales, pero no podemos movernos por ellos a nuestro antojo, con lo que los combates se disputan lateralmente como en los juegos en 2D. Eso sí, aderezados con movimientos y zooms de la cámara.

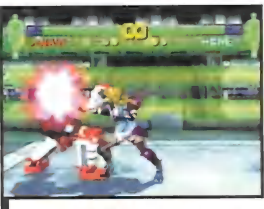
En conclusión, se puede decir que el juego cumple de sobra en su faceta técnica.

Donde sí hemos "pillado" algunos fallos ha sido en la jugabilidad. Un ejemplo: las opciones de juego nos han parecido cortas, y es que un modo Arcade, otro Random (cuya única diferencia con el anterior es que nuestro rival se elige de forma aleatoria), más los habituales Versus, ▶▶





Los luchadores usan cualquier parte del cuerpo para atizar.



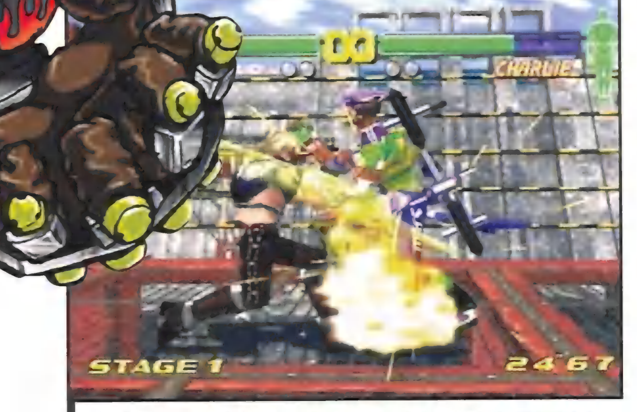
Honey, cariño, ¡te juro que no volveré a mirar a otra chica!

¡SÚPER GOLPES!

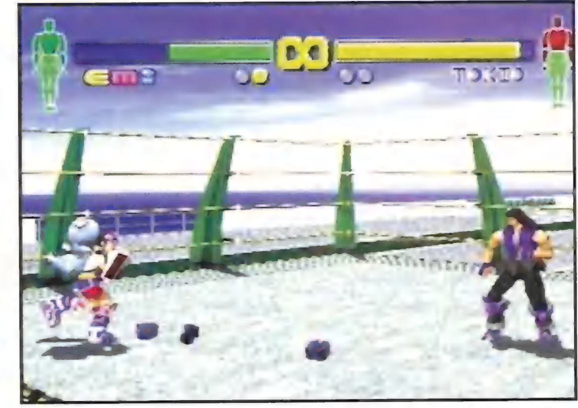




Si en las opciones del juego activamos los Súper KO, podremos asestar un trastazo tan fuerte a nuestro rival, que pensará en cambiar de profesión. Además de estos súper golpes, también tenemos la posibilidad de sacar del ring a nuestro "amiguito" si conseguimos propinarle un poderoso golpe cuando casi no le quede energía.



Aquí vemos uno de los famosos "guitarrazos" de Raxel, que suelen mandar a sus adversarios contra las protecciones. El chaval se cansó pronto de estudiar solfeo, y decidió darle otros usos a la guitarra.





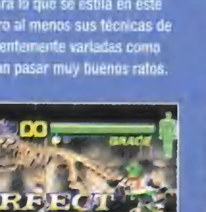
Todas las peleas tienen lugar en escenarios tridimensionales, aunque la cámara siempre nos muestra la acción desde una toma lateral.





CONOCE A TODOS LOS PERSONAJES DE «FIGHTING VIPERS 2»

Son once, son jóvenes y están en plena forma. ¿Un equipo de fútbol? De eso nada, os estamos hablando del plantel de personajes del juego, en el que encontramos algunos conocidos de los capítulos que vieron la luz para Saturn y en los salones recreativos. Pero claro, ahora han vuelto con un aspecto mucho más saludable, quitándose unos cuantos polígonos de encima. La verdad es que la cifra de luchadores no es demasiado alta para lo que se estila en este tipo de juegos, pero al menos sus técnicas de lucha son lo suficientemente variadas como para que nos hagan pasar muy buenos ratos.

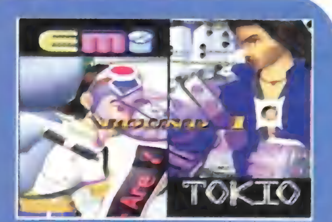




MAHLER: Curioso personaje. Es bastante corpulento y completo en general, pero algo lento a la hora de moverse y dar patadas.



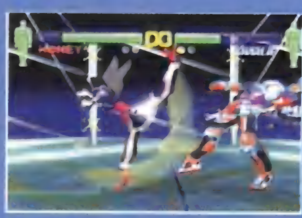
CHARLIE: A Charlie lo que le van son las bicis, ¡incluso pelea con la suya a cuestas! Aún así, es un luchador bastante rápido y ágil.



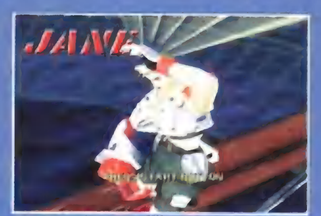
EMI: Pese a parecer una inocente niña, Emi es rápida y peligrosa. Tiene un buen repertorio de golpes, que incluye a su inseparable osito.



GRACE: Esta experta patinadora lanza sus puños a la velocidad del rayo, aunque con las piernas tampoco es que lo haga mal...



HONEY: Otra que repite. Esta joven maneja sus piernas como nadie. Además, uno de sus mejores golpes es un imponente "traserazo".



JANE: ¿Sexo débil? Pues menos mal, porque esta soldado te puede poner la cara del revés al menor descuido. Muy potente, pero lenta.



BAHN: Es un tipo fuerte y duro, pero resulta difícil realizar combos con él. A pesar de todo, es de los mejores luchadores del plantel.



PICKY: Es uno de los personajes que regresa en esta segunda entrega. Utiliza su monopatín como arma secreta, y es bastante equilibrado.



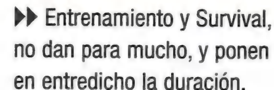
RAXEL: El guitarrista es otro veterano. A su gran celeridad y potencia, se une una enorme facilidad para enlazar combos. Muy completo.



SANMAN: Es el "gordo" del grupo. Como casi siempre en estos casos, sus ataques son contundentes, pero a ritmo de tortuga.



TOKIO: Representa la técnica en estado puro. Encadena series de golpes consecutivos con ambas extremidades con gran facilidad.

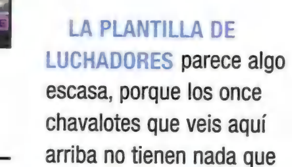


Cross River Damsite

Jugando en el modo Arcade, el orden de los enemigos es siempre el mismo. Si os cansáis, pasaros al Random.

▶▶ Entrenamiento y Survival, no dan para mucho, y ponen en entredicho la duración.

Lo que más "pupita" hace es que esto se podía haber evitado con algo tan simple como incluir un buen modo Historia, con situaciones y finales diferentes para cada uno de los personajes. ¿A que no es pedir demasiado?



LA PLANTILLA DE LUCHADORES parece algo escasa, porque los once chavalotes que veis aquí arriba no tienen nada que hacer frente a las masivas reuniones de títulos como «Marvel vs Capcom 2».

Al menos, cada uno de ellos tiene su propio estilo de lucha, en el que nunca falta un toque desenfadado que se agradece bastante.

La rapidez impera en el desarrollo de los combates, y el control se basa en sólo tres botones: uno para dar puñetazos, otro para lanzar patadas y el último para protegernos. Sobre el papel, esto convertiría a «Fighting Vipers 2» en un juego técnico, de esos en los que presionar botones sin ton ni son sólo nos puede llevar ▶▶



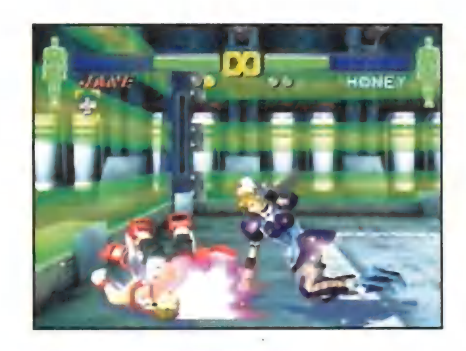
Vale, resulta casi increíble, pero no nos negaréis que golpes así son espectaculares.

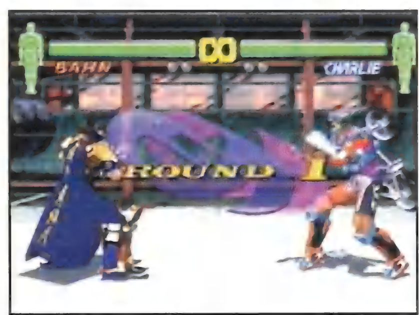


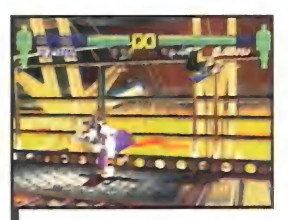












Cuando los protagonistas se alejan, un suave zoom nos permite seguir contemplando cómo se reparten estopa.



Sanman no sabía lo que hacía al meterse con Picky. A pesar de su menudo aspecto, es uno de los personajes más duros.

TIPOS BLINDADOS







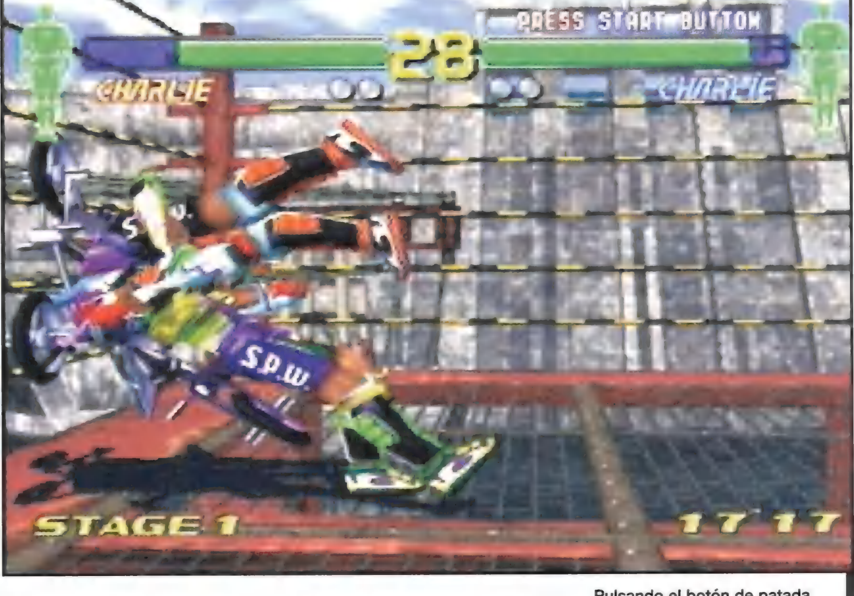
«Fighting Vipers 2» destaca por el aspecto que estas protecciones le dan a sus protagonistas. Si durante el combate recibimos muchos impactos, saltan en pedazos y nos dejan desprotegidos ante los ataques del rival.

▶▶ a besar la lona. Aquí, sin embargo, machacar el botón de patada o puñetazo para cubrirnos después ante las acometidas del rival suele dar buen resultado. No mola mucho, pero confiamos en vuestra "honradez" para no emplear una táctica tan ruin, en la que no se aprecia de verdad la esencia del juego.

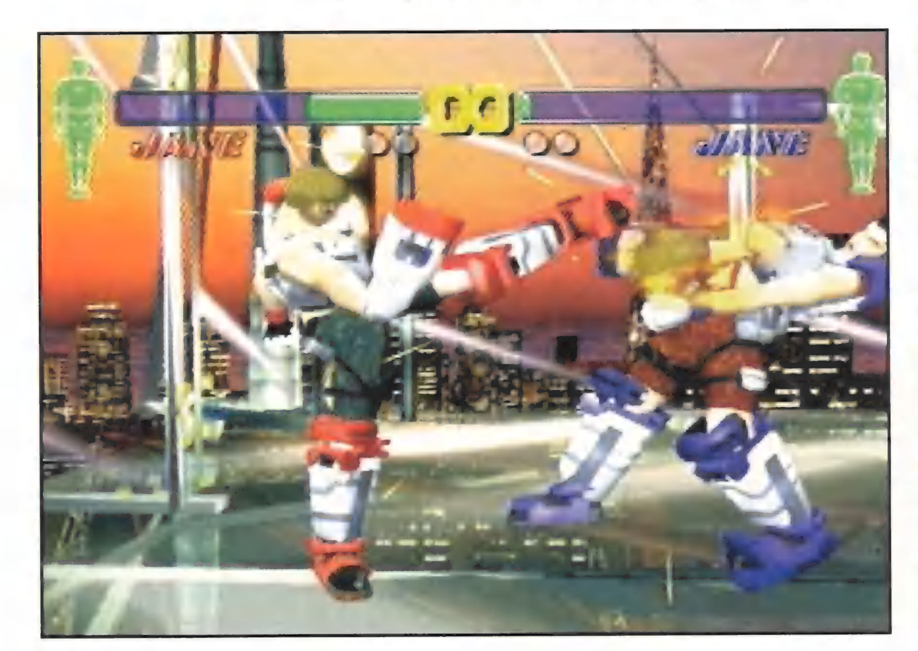
ENTRE LOS GOLPES HAY QUE DESTACAR los "Súper KO", que como su nombre indica nos permiten ganar el combate por la vía rápida. Eso sí, para poder hacerlos nos tenemos que quedar totalmente sin armadura, y eso es muy, pero que muy difícil que suceda. Es más, llegar a ver alguno durante el juego resulta bastante difícil sin alterar alguna de las opciones por defecto.

Por lo demás, el número de golpes y combos de cada personaje dejará satisfechos a todos los que buscan variedad de estilos en los juegos de este género.

Haciendo balance de todo lo que os hemos contado, podemos decir que «Fighting Vipers 2» presenta algunos defectos que podían haberse solucionado fácilmente si se hubiera puesto un poco más de atención y esmero en el proceso de desarrollo y testeo, pero que aún así es un juego técnicamente muy bueno, con una personalidad y estilo propios que hacen que destaque por encima de la media. No llega al nivel de los mejores, pero es una opción a tener en cuenta. ■



Pulsando el botón de patada o puñetazo más el de guardia, podemos hacer presas y golpes así de contundentes.





Con ustedes, Picky recibiendo una de las "caricias" de la encantadora y sutil Jane.



Charlie, bicicleta en ristre, ha logrado derrotar a Honey. Aún así, le queda otro asalto más.

▲ Nos encanta: La variedad de estilos de los participantes. El número de golpes, presas y combos que podemos realizar.

▼ Podía haberse mejorado: Los desajustes en la jugabilidad. El plantel de luchadores es escaso. Pide a gritos un modo Historia.

Valoración

Un juego de lucha sólido y original que, pese a sus defectos, logrará entretener y divertir a cualquier seguidor del género.



EUROPEAN SUPER LEAGUE

¿Que si tengo miedo escénico? ¡Si juego en los **mejores estadios de Europa** y me encuentro como en casa!

- Tipo de juego: **Deportivo**
- Compañía: **VIRGIN** www.virgin.es
- Distribuidora: **VIRGIN** www.virgin.es
- Visual Memory: **68 bloques**
- Internet: **No**
- Precio: **9.490 ptas.**
- Edad: **Para todos los públicos**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Textos en castellano**

La copa de Europa ya no es lo que era. Con tantos equipos mediocres y eliminatorias que duran meses, el interés decae hasta que llegamos a las últimas rondas. Así las cosas, ¿por qué no agrupar a los 16 mejores clubes del continente y organizar con ellos la Super Liga Europea?

ÉSTA ES LA PRINCIPAL APUESTA de Virgin, que ha reunido en «European Super League» a equipazos de la categoría del Real Madrid, el Barça, el Liverpool o el Milan, por ejemplo. De los más conocidos sólo se echa de menos al Manchester United. Vale, tampoco está el Numancia, pero seguro que en cuanto gane un par de copas de Europa aparece en el juego (es broma).

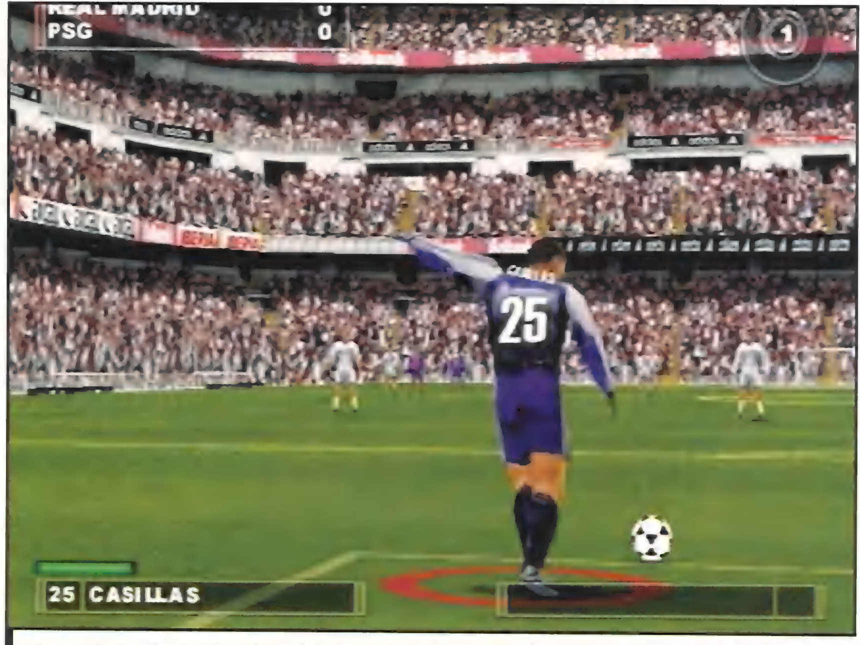
Todos los equipos vienen con los jugadores de verdad, y cada uno tiene también su estadio reproducido con total fidelidad, acompañado de la publicidad real... y de su propia afición. Así, en el Bernabéu o el Nou Camp, oímos a la gente animando a su equipo en castellano (aunque los cánticos son un poco escasos y repetitivos). ¿Y a quien no se le ponen los pelos de punta al jugar en San Siro con todos los tiffossi pitando? ¿nos podrá el famoso miedo escénico?

El aspecto gráfico de los estadios llama la atención por su tamaño y por las dimensiones, clavadas a las reales. Y es que no es igual jugar en el campo del Barça que en el del Goteborg. ▶▶





La pantalla no necesita mucha explicación, ¿no? Pues eso, ¡a celebrarlo como locos!

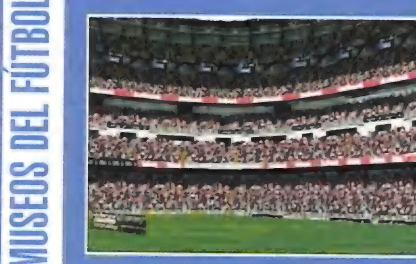


Como veis en esta imagen, el juego intenta mantener siempre el máximo realismo gráfico. ¿A que nunca os imaginasteis que pisaríais el césped del Santiago Bernabéu en un partidazo de máximo nivel europeo?





MUSEOS DEL FÚTBOL





Uno de los mayores atractivos que tiene «ESL» es el ambiente que rodea a los partidos, porque podemos jugar en los estadios de los 16 equipos del juego, recreados a la perfección. Todos habréis visto el Bernabéu o el Nou Camp, en persona o por la tele, así que reconoceréis la altura del estadio merengue (izquierda), o la zona de fotógrafos del culé (derecha). Incluso las vallas de publicidad tienen anuncios como los de verdad.

TRES TIPOS DE COMPETICIÓN



La liga personalizada nos permite escoger el número de equipos que queremos que la disputen, los puntos que se darán por victoria, y cuántas vueltas vamos a jugar.



El torneo es mucho más flexible. Además de las opciones anteriores, podemos jugar con liguilla previa o sin ella, elegir los clasificados por grupo, y los partidos de la final.



La "European Super League" no es personalizable pero es la más amplia y espectacular. Se juega al estilo Liga de Campeones, pero con los 16 mejores clubes de Europa.





Duelo Real Madrid-Chelsea, y Morientes con ganas de armar una de las gordas. Ahora un pase de la muerte y ¡GOOOOL!



▶▶ Los jugadores tratan de parecerse a los reales en la presentación de los equipos, aunque luego la cámara se sitúa demasiado lejos como para apreciarlo. No hay una vista cercana, y como sólo podemos seguir los partidos desde un lateral, no nos dan demasiadas posibilidades.

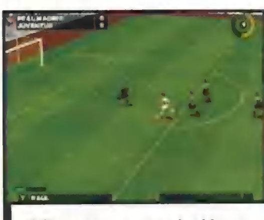
Las animaciones parecen pasables. No llegan a niveles de excelencia, pero sí que resultan bastante creíbles.

En cuanto al control, os podemos decir que nos ha resultado un tanto duro e impreciso. Los que hayáis jugado a «Virtua Striker 2» sabréis a qué nos referimos. Aunque no llega a un punto tan extremo, los jugadores sí que se muestran un poco desobedientes en ocasiones.

LAS JUGADAS A BALÓN PARADO, en cambio, están bien resueltas. Una barra al estilo de los juegos de golf, nos permite ajustar tanto la potencia de nuestro disparo, como el efecto que le vamos a dar, y se pueden marcar unos golazos increíbles.

Con el club que elegimos podemos participar en tres modos de juego. Tenemos la European Super League, con un desarrollo como el de la Liga de Campeones, además de un torneo de copa y una liga personalizables. Y como en otros juegos, también nos dan la opción de elegir entre un estilo de simulado y otro en una línea más arcade.

No es que «European Super League» llene el vacío que sigue teniendo nuestra consola en este género, pero es una aportación correcta, que aliviará nuestras ansias de goles y buen fútbol. ■



Sólo podemos seguir el juego con esta vista lateral, aunque nos deja ajustar la altura.

TODO A LA ÚLTIMA





Las plantillas de todos los equipos son reales y están actualizadas. Además, los jugadores imitan a los de verdad, aunque no todos se parecen. También es posible ajustar la táctica de nuestro equipo.

▲ Nos encanta: La ambientación de los partidos, con equipos, jugadores y estadios verdaderos. Los torneos personalizados.

▼ Podía haberse mejorado: El control y la inteligencia de los rivales deberían estar mejor definidos. ¿Sólo dos jugadores?

Valoración

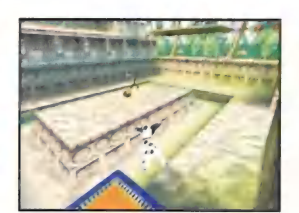
No es el simulador definitivo, pero tiene equipos reales y un aspecto correcto. El control es lo que le resta varios puntos.



102 DÁLMATAS

Cruella de Vil ha vuelto, pero no sabe que los tiempos han cambiado. ¡Ahora podemos ganarla sin salir de casa!

- Tipo de juego: **Plataformas / Acción**
- Compañía: **CRYSTAL DYNAMICS** *www.?.com*
- Distribuidora: **PROEIN** *www.proein.com*
- Visual Memory: **5 bloques**
- Internet: **No**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Edad: **Para todos los públicos**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Doblado al castellano**



Casi al mismo tiempo que la película, se estrena en nuestra consola «102 Dálmatas», un juego que sigue la trama que podemos ver en el cine y que, como os imaginaréis, está pensado para los más pequeños de la casa.



NOSOTROS LLEVAMOS A DOS dálmatas, Blanquita o Dominó (jugar con los 102 era imposible, claro), que tienen que recorrer extensos y plataformeros mapeados en 3D para rescatar a sus hermanos y acabar con los engendros mecánicos que la vieja bruja Cruella de Vil (¿quién si no?) nos envía.

Los objetivos de cada nivel son rescatar a todos los cachorros, reunir cien huesos y destruir o capturar cualquier cosa que Cruella haya interpuesto en nuestro camino. Si completamos la fase al 100%, tenemos acceso a minijuegos que luego podemos jugar aparte del juego principal. Además, al completar ciertas tareas ganamos "pegatinas" que nos permiten ir activando escenas animadas ocultas.

A nivel gráfico, «102 Dálmatas» se maneja a las mil maravillas con las 3D, con escenarios coloridos y muy variados. El motor es suave, y apenas hay rastro de "popping" o ralentización.

Quizás la única pega sea no poder mover la cámara, porque más de una vez nos veremos obligados a realizar "saltos de fe" sin ver lo que hay bajo nuestras patas.

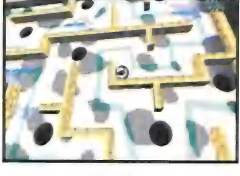
En cualquier caso, la peli tiene un buen contrapunto en el juego, que gustará a los jugones en ciernes. ■



Los escenarios están repleto de objetos ocultos. Mirad dónde se escondía este hueso.



UN DESCANSO DIVERTIDO



Esta es una pequeña muestra de los minijuegos que vamos descubriendo en el juego. La imagen pertenece al laberinto del vértigo, nada menos.



También podemos jugar al clásico y adictivo minigolf. Estos minijuegos siguen la tónica general de calidad gráfica del juego principal.



Por último, el juego de las parejas. Aunque os pueda parecer simple, os aseguramos que llega a ser de lo más adictivo. Palabra de consolero.



Este coleguita nos "soplará" de vez en cuando las instrucciones precisas para acabar la fase.



Nuestro primer enfrentamiento serio con Cruela. Vamos a conseguir que acabe odiando las piñas.

▲ Nos encanta: La estética Disney y la variedad en los gráficos. El doblaje está muy bien, y desprende simpatía.

▼ Podía haberse mejorado: Poco que objetar si pensamos que va dirigido al público infantil. La cámara puede hacerse molesta.

Valoración

Una aventura larga y llena de sorpresas, que gustará a los más pequeños. Si eres mayor, quizá busques algo más desafiante.



ECW ANARCHY RULZ

Aquí nos llega **un nuevo juego de lucha libre,** aunque estos chicos aseguran que sus golpes sí son de verdad.

- Tipo de juego: **Deportivo**
- Compañía: **ACCLAIM** *www.acclaim.com*
- Distribuidora: **ACCLAIM** *www.acclaim.com*
- Visual Memory: **96 bloques**
- Internet: **No**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Edad: **+ 18**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

Aquellos que estén puestos en la lucha libre, sabrán que la ECW (campeonato de lucha extrema) es bastante más dura que la conocida WWF, y eso es lo que nos pretende "vender" este nuevo juego.

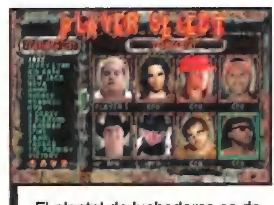
SIN EMBARGO, SIGUE RECORDANDO a otros títulos que le han precedido. Los gráficos no están mal, pero se nos antojan muy simples. Los luchadores son pesados, y a eso se añade que tienen poca variedad de golpes.

Lo que le hace especial es la cantidad de opciones que incluye: hasta 12 clases de combates distintos sólo en el modo exhibición (hay también dos modos más), 34 luchadores, un editor de escenarios y de personajes, dos estilos de lenguaje para los luchadores (aunque las expresiones están en inglés), y así podríamos seguir casi hasta aburrirnos. Vamos, que casi todo es configurable.

Salvo reseñar la cañera banda sonora, poco más se puede destacar de un juego con buenas intenciones, pero que nos recuerda a su "primo" «WWF Attitude». ■

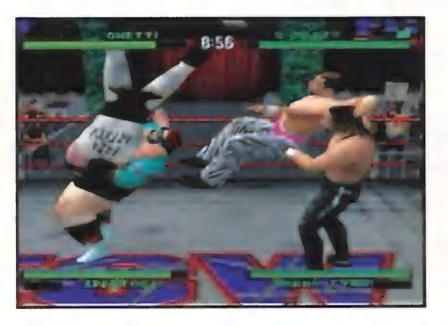


Mucho me temo que estas tres bellezas no quieren mi número de teléfono precisamente...



El plantel de luchadores es de lo más variopinto. ¡Por lo visto, estos tipos existen de verdad!





HECHO EN CASA

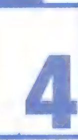
Nuestro gusto e imaginación son los únicos límites que tenemos para configurar al luchador de nuestros sueños. El abanico de opciones es amplísimo. ¿Que os parece el nuestro? Mola, ¿no?

▲ Nos encanta: La espectacular intro inicial. Las interminables opciones, que permiten modificar casi todo. ¡Que haya chicas!

▼ Podía haberse mejorado: La jugabilidad, los gráficos, los movimientos. Bueno, casi todo es mejorable en este juego.

Valoración

Aunque las opciones alarguen su vida, el resto de apartados técnicos y jugables hacen que sea uno más en el género.





Lo sabíamos, pero no hemos podido evitarlo. Ya nos temíamos que en cuanto saliese «Phantasy Star Online» íbamos a viajar hasta el planeta Ragol para explorar su superficie con otros jugones que encontrásemos en Internet. La importancia de este lanzamiento es tan grande, que hemos decidido ponerlo arriba del todo en nuestra lista de favoritos.

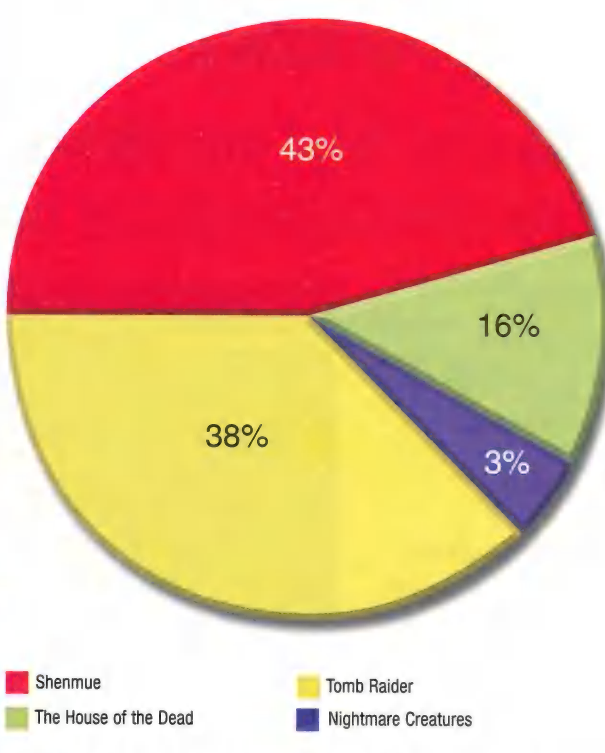
LOS JUEGOS MÁS VENDIDOS

La lista de los más vendidos es un escaparate de lujo de los mejores juegos de Dreamcast, y «Shenmue» parece su buque insignia. Este mes destaca la entrada de dos nombres propios en géneros muy diferentes: Tony Hawk y Lara Croft. (Datos proporcionados por Centro Mail).

1	Shenmue
2	Metropolis Street Racer
3	Virtua Tennis
4	Quake III Arena
5	Sonic Adventure
6	Jet Set Radio
7	Tony Hawk's Pro Skater II
8	Resident Evil Code: Veronica
9	Sega GT
10	Tomb Raider Chronicles

LA ENCUESTA

Si lo habitual hasta hace poco era que algunos juegos se basaran en películas y series de éxito, como la saga "Star Wars", los "Looney Tunes", "Dinosaurio" o "South Park", entre otros, el auge cada vez mayor de esta industria, y el elaborado argumento de muchos juegos originales está haciendo que las cosas cambien y el proceso sea al revés. El mes pasado os informamos de cuatro películas que se están rodando basadas en videojuegos, y quisimos saber cuál de ellas tenéis más ganas de ver. De cuatro títulos, la cosa ha quedado así:



Shenmue
Tomb Raider
The House of the Dead
Nightmare Creatures

Casi al alimón en vuestros deseos figuran las películas de «Shenmue» y «Tomb Raider», que se llevan la mayor parte de vuestros votos. La adaptación al cine de «Shenmue» ya se ha estrenado en Japón, pero la mala noticia es que no creemos que salga de allí. Mucho mejores perspectivas tiene la superproducción en plan Indiana Jones de la Paramount, con la explosiva Angelina Jolie en el papel de Lara Croft. En tercer lugar quedan los zombies y el gore de «The House of the Dead», mientras que la película basada en «Nightmare Creatures» es la que menos os interesa, y eso que no tiene mala pinta...

Nuestra pregunta para el mes que viene tiene que ver con la lista de juegos que se acaban de anunciar para el futuro. Entre muchos otros proyectos, se han confirmado varias secuelas de grandísimos juegos que triunfaron con su primera parte. Por eso, queremos saber:

DE TODAS ESTAS SEGUNDAS PARTES, ¿CUÁL ES LA QUE MÁS GANAS TIENES DE JUGAR?

- ***Crazy Taxi 2***
- ***Shenmue 2***
- ***Sonic Adventure 2***
- ***Space Channel 5 2***
- ***The House of the Dead 2***

Nuestra página web está esperando vuestra visita para que votéis en la encuesta, y además disfrutéis con el resto de las secciones:

www.hobbypress.es/dreamcast

LA OPINIÓN

Últimamente nuestro correo electrónico está que echa chispas, porque cada vez son más vuestras opiniones en todo lo relacionado con el universo de Dreamcast.

@ "Tengo la Dreamcast desde que salió a la venta y no me ha defraudado hasta el momento, pues tiene el mejor catálogo de juegos en casi todos los géneros. Bueno, ese "casi" es porque falta un juego de fútbol definitivo".
Pablo García Bernier

@ "El último juego que he comprado es el «Resident Evil 3». La ambientación y demás cosas están bien, pero los gráficos son patéticos".
M. Santos

@ "No tengo duda de que «Shenmue» es el mejor juego del mundo, y da igual que esté en inglés (un inglés fácil), aunque se haga corto".
"Aaron"

@ "Parece mentira que sigan existiendo juegos como «Mr. Driller» con un precio tan elevado. Por otra parte, «Soul Calibur» me parece buenísimo e insuperable en todo. Sólo podía estar en Dreamcast".
"Neo"

@ "Olé «Virtua Tennis». ¿Os imagináis que sacaran un «Virtua Tennis» con funciones online? ¡Que Dios me oiga!".
O. Díaz

@ "Recomiendo desde aquí el «24 H. de Le Mans». Los efectos de luz son de lo mejor que he visto, los coches, geniales; y el control está bastante bien ajustado. ¡Imprescindible!".
I. Paz

@ "¿Por qué no sois justos y habláis también de lo mal que va el servidor Terra-Dreamarena? La publicidad de la Tarifa Plana nos ofrece "el mejor" acceso a Internet. Yo no quiero "el mejor" acceso, sino un acceso decente que no sea tan desesperante y funcione cuando le apetezca".
Jaime Ortega

@ "«Shenmue» es el mejor juego de Dreamcast. Ya lo he pasado tres veces y con vuestra guía le estoy sacando el máximo partido al juego".
"Koke"

@ "Tengo «MSR» y «Virtua Tennis» y los dos son la caña ¡Menuda máquina!"
"Gordon"

@ "Deberían abaratar el precio de la Visual Memory. con juegos como «Shenmue», que ocupa 80 bloques, es imprescindible tener dos".
Laureano Martín

@ "Estoy harto de los continuos rumores que leo en Internet sobre Dreamcast. Lo único que sé es que cada vez hay mejores juegos para nuestra consola".
Iván Díez

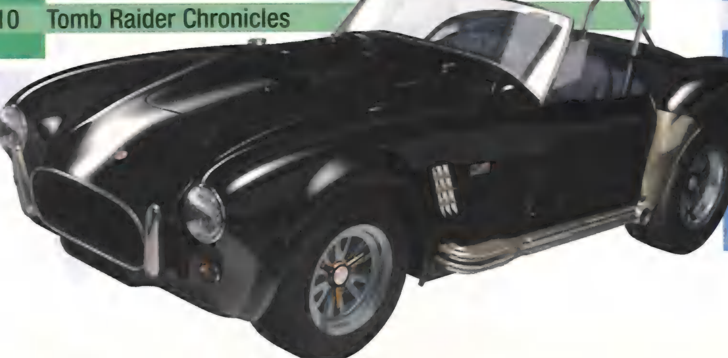
Para que todos podamos conocer vuestra opinión, experiencias, críticas, etc… la cosa está muy fácil: tanto como enviar un "emilio" a nuestra dirección electrónica:

opinion.dreamcast@hobbypress.es

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

Las infinitas posibilidades de diversión del juego por Internet de «Phantasy Star Online» nos han hecho sucumbir. También entra en nuestra lista el original juego de velocidad «Vanishing Point».

1	Phantasy Star Online
2	Virtua Tennis
3	Metropolis Street Racer
4	Shenmue
5	Vanishing Point
6	Jet Set Radio
7	Quake III Arena
8	Resident Evil Code: Veronica
9	Soul Calibur
10	Tomb Raider Chronicles



EL TOP 10 DE LOS LECTORES

Los primeros puestos siguen igual, con el genial «Shenmue» en lo más alto desde hace tres meses. Y fijaos en el "nivelón" de los "colistas" del mes: «Crazy Taxi», «Sonic Adventure» y «NBA 2K».

1	Shenmue
2	Virtua Tennis
3	Resident Evil Code: Veronica
4	Metropolis Street Racer
5	Soul Calibur
6	Quake III Arena
7	Jet Set Radio
8	Crazy Taxi
9	Sonic Adventure
10	NBA 2K



Como en lo que se refiere a jugar sois unos expertos, haced vuestra aportación para esta lista de favoritos entrando en nuestra página web:

www.hobbypress.es/dreamcast

S.O.S Dreamcast

Un nuevo mes, nos ponemos nuestra bata de médico para dar diagnóstico a todos vuestros problemillas. En este servicio de urgencias nos encanta ayudaros en todo lo que podamos.

EN EL AUTO DE PAPÁ...

Este Charly es un peligro con un volante en las manos. ¡Cuidado con el "ceda el paso"!

¿Qué juego me recomendáis, «Ferrari 355 Challenge», o «Metropolis Street Racer»?

ROD: Ambos son muy recomendables, pero se diferencian en el "conceto": el primero apuesta por el realismo, con un solo modelo de coche, mientras que el segundo es más Arcade y con un montón de vehículos listos para competir.



En «Metropolis Street Racer», ¿se puede poner el cambio de marcha manual?

ROD: Sí: antes de participar en el reto para conseguir el coche, debes configurar el cambio de marcha a tu gusto, manual o automático.

¿Es compatible el McLaren Steering Wheel para Dreamcast? ¿Dónde puedo comprarlo?

ROD: Efectivamente, Acclaim sacó hace unos meses este gran volante, actualmente, el más completo. Para encontrarlo, búscalo en grandes almacenes o contacta con la misma Acclaim.

CADA LOCO CON SU TEMA...

Héctor es un canarión de Las Palmas.

¿Cuándo demonios saldrá un juego de "mechs", aparte de «Slave Zero»?

ROD: Tienes "Mechs" a guantazo limpio en «Tech Romancer», y tristemente, ¡nada mas!

¿Y «Black & White»? Con tanto retraso...

ROD: Tranquilo, que parece que ya hay una fecha definitiva. Estará disponible en verano.

¿Sacarán algún juego basado en un manga como «Record of Lodoss War»?

ROD: A ver si Infogrames se marca un «Dragon Ball»...

¿QUÉ PASA CON LA TARIFA PLANA?

Una tarifa plana recién estrenada que nos está trayendo de cabeza a muchos, como a Darkman, de Motril, entre otros.

¿Se puede usar la misma Tarifa Plana de Dreamcast también con el ordenador? ¿Por qué va Dreamarena tan mal últimamente?

ROD: Por partes, a ver si nos aclaramos. Esto es lo que nos ha contado Sega:

Desde ahora, todo el servicio online de nuestra consola se hace a través de Telefónica, así que lo que TODOS los "dreamers" que estábamos registrados en Dreamarena a través de BT, vayamos a contratar la Tarifa Plana o no, debemos RESTAURAR la consola para que Telefónica la reconozca (para saber cómo hacerlo, echad un vistazo a nuestra sección Generación Dreamcast). Todo el que no se "restaure" (como las antigüedades y las damas ancianas) dejará de tener acceso a Internet en breve. El no estar restaurados es lo que ha provocado que muchos estén teniendo problemas con el juego online («Quake III»).

Ahora, para la Tarifa Plana, las dos formas de contratarla para Dreamcast son: llamando al 1004 o a través de Telefónica Online. En los dos casos, nos enviarán los regalos, mientras que no se agoten las existencias.

Una vez contratada esta Tarifa Pana para la consola, en breve podrá utilizarse también para el PC. Será una cuestión de cambiar el "nodo" de acceso de nuestro ordenador por el que tiene asignada Dreamcast. Esto depende ya de los ajustes que tiene que hacer Telefónica, no de Sega. Para saber cuándo podéis hacer esto, tendréis que pedirle a ella la información.

Lo que no se puede hacer es el caso contrario: si teníais contratada la Tarifa Plana para el ordenador (que podía ser con Telefónica o con otras compañías como Retevision, Uni2, etc...), en ningún caso podréis utilizarla para Dreamcast (ni recibiréis regalo alguno, claro). La única posibilidad que se nos ocurre en este caso, es dar de baja esa Tarifa Plana y contratarla con Telefónica para la consola.

¡A que no es tan lioso! Bueno, esperamos haber resuelto todas vuestras dudas.

LA DUDA TENÍA UN PRECIO

J. Carquero quiere respuestas. Pues nada, aquí las tiene todas.



...¿Para cuándo tendremos un juego similar a «Metal Gear Solid», o mejor?

ROD: Te respondemos a la gallega: ¿no has leído aún el reportaje de «Headhunter» que hemos preparado este mes?

¿Y el juego de fútbol que dé sopas con hondas a los de EA y Konami, que no quieren programar para Dreamcast? ¿Qué tal «European Super League»?

ROD: No sabemos cuándo vendrá el simulador de fútbol definitivo pero, desde luego, no es «European Super League». Para saber qué opinamos de él, mírate nuestro comentario.

LA LIBRETA DE «SHENMUE»

El ciudadano Félix Gómez es lo que nosotros llamamos un tío sagaz:

Por curiosidad, ¿Por qué en la agenda de Ryo se quedan tantos huecos libres?

ROD: Toda la información a lo largo de los tres discos tiene su "hueco" en la libreta. Siempre que te quede uno libre, significará que te has saltado algo en el juego y probablemente ya no puedas rellenarlo. Éste es uno de los alicientes que invitan a uno a jugarlo más y más veces.

LOS TRUCOS DE «METROPOLIS»

Bajo el nick de "Slater" se encuentra un amigo un poco tramposillo...

¿Cómo se sacan los trucos de «MSR»?

ROD: Aunque en el futuro acabemos dando con alguna fórmula o código para sacar los trucos, por ahora, la única manera es ganar más y más pruebas, y conseguir muchos kudos. ¿Por qué no le echas un vistazo a la guía que publicamos el mes pasado?



Como todavía no tenemos telepatía, para conocer las dudillas que os asaltan tenéis que hacernos llegar un e-mail a nuestra dirección electrónica: sos.dreamcast@hobbypress.es

Guía de Compras

Madre mía, hay tantos títulos disponibles para Dreamcast, que elegir uno es una tarea difícil. A menos, claro, que nos dejes aconsejarte sobre cuál debe ser el que te lleves a casa. Mira esta guía, analiza bien lo que te ofrece cada título, y entonces podrás tomar la decisión correcta.

VELOCIDAD

4 WHEEL THUNDER

Compañía: **KALISTO**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Se trata de un divertido juego de carreras protagonizado por coches con tracción en las cuatro ruedas. Conjuga calidad gráfica a lo largo de extensos recorridos, con un espíritu muy arcade. Sólo pequeños defectos en el desarrollo de las carreras le impiden tener mejor puntuación.

Puntuación.................................... 5

24 HORAS DE LE MANS

Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **7.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Nos encontramos ante un juego que, a primera vista, parece que basa todo su interés en la carrera que le da título. Sin embargo, y pese a que la opción para jugar durante un día entero es lo más llamativo, tanto sus gráficos como sus diferentes modos de juego le dan un interés especial.

Puntuación.................................... 8

AQUA GT

Compañía: **TAKE 2**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 4**
Idioma: **INGLÉS**



Una visión distinta de la velocidad es la que nos propone este juego, que está protagonizado por lanchas motoras. Tiene una realización técnica aceptable, con circuitos que nos llevan por ciudades famosas del mundo, pero la puesta en acción no ofrece la espectacularidad y el interés necesario.

Puntuación.................................... 5

CRAZY TAXI

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+16**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Ésta es una de las mejores conversiones de recreativa que se han hecho para Dreamcast. La idea de que parte es muy original, y jugar con él es una experiencia de lo más divertida. Ritmo frenético y una BSO genial. Exclusivo para Dreamcast. Todo jugón que se precie debería tenerlo.

Puntuación.................................... 9

F-1 WORLD GRAND PRIX 2

Compañía: **VIDEO SYSTEM**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **7.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Este simulador de F-1 conjuga la licencia de la FIA, los logros de su predecesor y varias mejoras, sobre todo en lo referente al control de los bólidos y en la sensación de velocidad. Es un simulador correcto, pero las mejoras no parecen justificar su compra si se tiene el anterior.

Puntuación.................................... 8

FERRARI 355 CHALLENGE

Compañía: **AM2**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Sin lugar a dudas, es el simulador de velocidad más realista que jamás se haya visto en ninguna consola. Imita con tal perfección el sistema de conducción del Ferrari 355, que hacen falta muchas horas de entrenamiento para cogerle el control. Una obra maestra altamente recomendable.

Puntuación.................................... 9

JEREMY McGRATH SUPERCROSS

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Carreras de motocross en un título que trata de llenar la carencia de Dreamcast en juegos de motos. Lo intenta, pero no lo consigue, pues es muy flojo técnicamente, un calco de las versiones para otras consolas menos potentes. El motor gráfico es defectuoso, y su control, una pesadilla.

Puntuación.................................... 3

LOONEY TUNES SPACE RACE

Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **7.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Los personajes de la Warner protagonizan un juego de carreras locas al estilo «Wacky Races». Su simpatía inunda cada minuto de juego, y la diversión se multiplica con la posibilidad de usar un montón de objetos marca ACME contra nuestros rivales. Algo infantil, pero muy entretenido.

Puntuación.................................... 7

METROPOLIS STREET RACER

Compañía: **BIZARRE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 8**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un simulador genial, que combina unos circuitos excelentes, que nos llevan por calles reales de Londres, Tokio y San Francisco, un montón de modelos de coches verdaderos, y unos modos de juego que aseguran meses de vida, tanto jugando en individual como en compañía de amigos.

Puntuación.................................... 9

MONACO GRAND PRIX 2

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Creado por Ubi Soft, este simulador de carreras de F-1, pese a no contar con la licencia oficial de la F.I.A., es una buena opción. Presenta un control realista, por lo que cuesta bastante adaptarse a él en las primeras partidas. Gráficos correctos y dos modos que se agradecen: arcade y "retro".

Puntuación.................................... 7

RE-VOLT

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Locas carreras con coches teledirigidos. El juego ofrece gráficos brillantes y detallados, junto a un control sencillo y que responde estupendamente. Es bastante divertido en general, y alcanza niveles de sobresaliente cuando se ponen en marcha las carreras a cuatro jugadores.

Puntuación.................................... 7

SAN FRANCISCO RUSH 2049

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



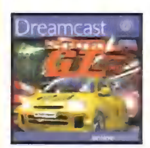
Las ya tradicionales carreras por San Fco. de esta serie llegan esta vez en versión futurista, con escenarios y coches alusivos a la fecha del título. Se mantiene el espíritu arcade de siempre, y tanto el modo batalla como el de cuatro jugadores le dan un poco de variedad a un juego correcto.

Puntuación.................................... 6

VELOCIDAD

SEGA GT

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Lo más parecido que tiene nuestra consola a «Gran Turismo». Tiene muchos vehículos (hay modelos occidentales que nos estaban en la versión japonesa), y una cantidad de opciones mecánicas y jugables que lo convierten en un juego de lo más recomendable para los fans de la velocidad.

Puntuación...................................... 8

SEGA RALLY 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

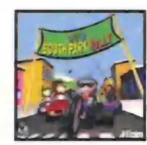


Sega nos trae diversión a tope con una buena conversión de su conocidísima recreativa, mejorada además con nuevos modos de juego. Los gráficos son casi idénticos (o sea, excelentes), aunque se queda un poco corto en jugabilidad al lado de los mejores títulos del género.

Puntuación...................................... 8

SOUTH PARK RALLY

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

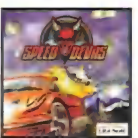


Los pandilleros más gamberros de hoy en día se han reunido en esta ocasión para echar carreras absolutamente locas. Con el peculiar (y guarrindongo) sentido del humor de la serie intacto, pero eso sí, en inglés. Y las carreras son tan locas y el control tan malo, que el juego es injugable.

Puntuación...................................... 5

SPEED DEVILS

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **2.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Estamos ante uno de los juegos más divertidos de su género, con una vocación claramente arcade (diseño de los circuitos, manejo suave y sencillo), que ofrece además un modo campeonato de lo más entretenido. Tiene gráficos muy buenos, y su jugabilidad es bastante alta.

Puntuación...................................... 8

SPIRIT OF SPEED

Compañía: **BROADSWORD**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un viaje a los albores de las competiciones de coches es lo que nos ofrece este simulador. Visualmente cuidado como pocos, pero demasiado flojo en otros aspectos, como el control ultrasensible, una mínima sensación de velocidad y unos tiempos de carga exageradamente largos.

Puntuación...................................... 4

STAR WARS EPISODE I RACER

Compañía: **LUCAS ARTS**
Distribuidora: **ELECTRONIC ARTS**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



El primer juego de la saga "Star Wars" nos propone competir en las carreras de podracers del "Episodio I". Buenos gráficos y alta sensación de velocidad. Lo que falla es el extraño control y el hecho de ser una versión calcada de la de PC, sin ofrecer ninguna novedad en nuestra consola.

Puntuación...................................... 7

STUNT GP

Compañía: **LUCAS ARTS**
Distribuidora: **ELECTRONIC ARTS**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Otra juego de carreras que se aparta del camino más realista y opta por los coches de radiocontrol. Su mejor virtud está en todos los loopings y vueltas que hay en sus circuitos, y en una jugabilidad bastante aceptable. Sin embargo, no pasa de ser un título normalito, sin más.

Puntuación...................................... 5

SUPER RUNABOUT

Compañía: **CLIMAX**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+16**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**

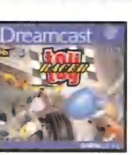


Un juego que comparte el planteamiento loco de «Crazy Taxi», que se basa más en completar misiones por las calles de la ciudad sin regla alguna, que en echar carreras. Buenos gráficos, vehículos para dar y tomar, y una diversión asegurada. Si os gusta la idea, tenedlo muy en cuenta.

Puntuación...................................... 8

TOY RACER

Compañía: **NO CLICHÉ**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **1.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Los juguetes rebeldes de «Toy Commander» vuelven para echarnos unas carreras. Aunque técnicamente no va muy allá, tiene tres virtudes: es el primer juego con carreras online en tiempo real, una parte de los beneficios de su venta será para una causa benéfica, ¡y además es baratísimo!

Puntuación...................................... 6

VANISHING POINT

Compañía: **CLOCKWORK GAMES**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 8**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Este juego de carreras, con casi 40 turismos de las mejores marcas del mundo, puede mirar sin tener que pestañear al otro grande, «Metropolis Street Racer». Y esto es gracias a un genial apartado técnico, de dejar con la boca abierta, y un concepto de carreras muy divertido. Imprescindible.

Puntuación...................................... 9

V-RALLY 2 EXPERT EDITION

Compañía: **EDEN STUDIOS**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



La mejor versión del popular «V-Rally». Una sabia mezcla de arcade y simulador de mucha altura, para sentirnos como en un rally de verdad. Un completo editor de circuitos, varias vistas a elegir, el gran realismo de los coches y su modo para 4 jugadores, son sus mejores bazas.

Puntuación...................................... 9

WACKY RACES

Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



«Wacky Races» nos pone en la piel de los pilotos más locos del mundo. Gráficos que "clavan" a los dibujos animados, coloridos y simpáticos. Un montón de retos le dotan además de bastante vida, y llega a enganchar a cualquier amante del género, tenga la edad que tenga.

Puntuación...................................... 8

DEPORTIVOS

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Este juego nos propone coger una bicicleta para hacer las más increíbles y locas piruetas que nos podamos imaginar. Con ¡más de 1.300! movimietos y una gran jugabilidad, el juego hace las delicias de los fans de los deportes de riesgo, si bien es cierto que, técnicamente, es un pelín flojo.

Puntuación...................................... 7

ESPN INT. TRACK & FIELD

Compañía: **KONAMI**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **7.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

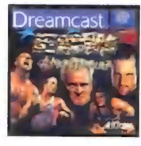


La saga más conocida (y reconocida) del atletismo y la gimnasia en videojuego llega a Dreamcast con toda la jugabilidad y diversión que le caracteriza. Su control es sencillo e intuitivo, pero su apartado gráfico está descuidado, con muchos detalles en que falta calidad visual.

Puntuación...................................... 8

ECW ANARCHY RULZ

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Este juego de lucha extrema brilla por su número de luchadores y por su enorme cantidad de opciones. Pero su pobre nivel técnico, sus gráficos de ni fu ni fa y su escasa jugabilidad (con muy pocos golpes) lo hacen sólo recomendable para fanáticos incondicionales de este ¿deporte?

Puntuación...................................... 4

EUROPEAN SUPER LEAGUE

Compañía: **VIRGIN**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El simulador de fútbol de Virgin nos invita a participar en una liga europea, con equipos, jugadores y campos reales. Tiene mejor voluntad que resultados, pues la dureza e imprecisión del control, así como la poco ajustada inteligencia de los jugadores, le restan bastantes enteros.

Puntuación...................................... 6

NBA 2000

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

El simulador de básket más real que hayas visto. Juega en la liga más importante del mundo con todos los equipos oficiales y las estrellas de la NBA a tus órdenes. La calidad de los gráficos es apabullante, y bajan a un nivel de detalle al que nunca habían llegado otros juegos.

Puntuación....................................... 9

READY 2 RUMBLE ROUND 2

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

La segunda parte del juego de Midway ha sabido conservar toda la gracia del original, pero mejora las animaciones y el aspecto de los personajes (con muchos nuevos); además ha perfeccionado los modos de juego hasta conseguir que la jugabilidad suba todavía más enteros.

Puntuación....................................... 9

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Compañía: **TREYARCH**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Una segunda parte que mejora al original, sobre todo en lo que se refiere a su mayor variedad de objetivos, y nuevas opciones de juego para dos jugadores. Como novedad, también incluye dos completos editores de personajes y de pistas. Ahora, que técnicamente es muy similar al primero.

Puntuación....................................... 9

VIRTUA STRIKER 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Con unos graficos y unas animaciones asombrosas, hasta creerás que te duele la pierna si le dan una patada a tu jugador. Su calidad global es innegable, pero es algo escaso en opciones y demasiado exagerado en su marcado estilo arcade, que perjudica la jugabilidad.

Puntuación....................................... 8

NBA SHOW TIME

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

Básket espectáculo en estado puro. Una auténtica locura dentro de la cancha, llena de mates, rebotes y saltos estratosféricos. Estilo muy arcade, y un modo multijugador que rompe todos los moldes. Si buscas diversión sin preocuparte de las reglas, ya sabes, éste es tu juego.

Puntuación....................................... 8

SEGA EXTREME SPORTS

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Con él practicamos los deportes más extremos, (ala delta, snowboard, parapente o puenting), y sólo corremos el riesgo de que el mando se queme de tanto jugar. Elevadísima calidad gráfica y una sensación de velocidad muy alta. Su único pero es que algunos deportes resultan muy sosos.

Puntuación....................................... 8

UEFA DREAM SOCCER

Compañía: **SILICON DREAMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**

Los chicos de Silicon Dreams cambian de nombre al tercer juego de la saga «Worldwide Soccer», y le añaden diversas novedades, como la presencia de equipos femeninos o los comentaristas en castellano. Más jugabilidad que en sus antecesores, pero sin llegar a lo máximo.

Puntuación....................................... 7

VIRTUA TENNIS

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Sin duda, es el mejor simulador de tenis de todos los tiempos y en cualquier plataforma. Conjuga una jugabilidad sin límites con un montón de tenistas y pistas que redundan en una larguísima vida. Su modo multijugador es todo adicción. Así que ya sabes: una compra ineludible.

Puntuación.......................................10

NHL 2000

Compañía: **BLACK BOX GAMES**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

La línea deportiva de Sega se refuerza con un magnífico simulador de hockey sobre hielo. Tiene unas magníficas animaciones, y una serie de detalles gráficos que nos dejan asombrados. La jugabilidad es también muy alta, así que su mayor defecto es que el hockey no es muy popular.

Puntuación....................................... 7

SYDNEY 2000

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**

Las olimpiadas del 2000 se han celebrado en Sydney... y en nuestra Dreamcast. El juego incluye doce pruebas y un modo olímpico que alarga bastante su vida, pero técnicamente es bastante flojo, con deportistas y escenarios demasiado sosos. Y el doblaje está sincronizado de pena.

Puntuación....................................... 5

UEFA STRIKER

Compañía: **RAGE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

El primer juego de fútbol que apareció para Dreamcast. Se trata de un simulador correcto en cuanto a número de opciones y jugabilidad, pero que tampoco aporta demasiado a nivel gráfico. A pesar de todo, es una opción aceptable si lo que estás buscando es meterte fútbol en vena.

Puntuación....................................... 6

WWS 2000 EURO EDITION

Compañía: **SILICON DREAMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Una nueva versión de "Worldwide Soccer 2000", realizada con la excusa de la Eurocopa del pasado verano, que introduce bastantes mejoras, sobre todo a nivel gráfico, de velocidad de juego y de control, tanto de los jugadores, como del balón. Un simulador muy correcto, aunque sin mayores aspiraciones.

Puntuación....................................... 6

READY 2 RUMBLE BOXING

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Un juego de boxeo guiado por la diversión, y con el plantel más original que te hayas echado a la cara. Cada uno de ellos con sus tácticas y formas de pelear exclusivas. Los movimientos son de lo más divertido, y mantienen el realismo sin perder nunca el sentido del humor.

Puntuación....................................... 8

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Compañía: **TREYARCH**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Todos los aficionados al monopatín tienen aquí un juego que simula perfectamente las espectaculares piruetas de este deporte, aunque introduce también un toque de fantasía en los objetivos de cada fase. Buenos gráficos y jugabilidad, pero sin aportar novedades respecto al original.

Puntuación....................................... 8

VIRTUA ATHLETE 2K

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Sega nos da atletismo en estado puro con este divertidísimo simulador, sobre todo en su modo para cuatro jugadores. Tiene unos gráficos y unas animaciones estupendas, y funciona con el control típico de machacar botones. Su gran defecto es que se queda corto de pruebas: sólo siete.

Puntuación....................................... 7

WWF ROYAL RUMBLE

Compañía: **THQ**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

Otro título de lucha libre que sigue en la misma estética y en el mismo estilo de juego que el resto, pero que esta vez se distingue de sus competidores porque nos permite jugar la Royal Rumble, con peleas multitudinarias. Seguro que les mola a los aficionados a este "deporte".

Puntuación....................................... 7

AVENTURA

DINO CRISIS

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



Capcom vuelve a hacer una conversión de una de sus aventuras más famosas, y de nuevo vuelve a dejarnos con sabor agridulce. Por una parte, el juego presenta una trama interesante, y sus dinosaurios aseguran buenos sustos. Sin embargo, casi no tiene novedades respecto al original.

Puntuación.................................. 7

ECCO THE DOLPHIN

Compañía: **APPALOOSA INTERACTIVE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



Ecco, un valiente delfín que trabaja para Sega desde hace bastantes años, tiene en esta compleja aventura la misión de salvar la Tierra de una invasión extraterrestre. Realismo a tope en los animales, preciosos escenarios 3D y un guión de lujo para un juego bastante difícil.

Puntuación.................................. 8

RESIDENT EVIL 2

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Primero fue la mansión a las afueras, ahora es todo el pueblo. Raccoon City está invadida por una legión de zombies que esperan que llegue alguien para hincarle el diente. Uno de los exponentes del "Survival Horror", con algunas novedades exclusivas, pero manteniendo lo ya conocido.

Puntuación.................................. 7

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**

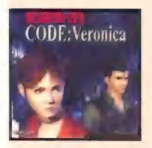


El último capítulo de la saga «Resident Evil» no tiene mejoras técnicas respecto al original de PlayStation, pero sigue siendo una aventura de terror apasionante, llena de acción, sustos y puzzles que ponen a prueba nuestra inteligencia. Si no lo habéis jugado antes, resulta muy recomendable.

Puntuación.................................. 8

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**

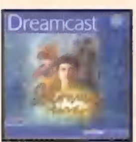


La mejor entrega de la saga «Resident Evil» es exclusiva de nuestra consola, y posee una calidad gráfica asombrosa. La historia que nos propone es una de las más elaboradas que encontrarás en mucho tiempo, llena de detalles fascinantes. Una obra de arte imprescindible.

Puntuación..................................10

SHENMUE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+16**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



La obra maestra de Yu Suzuki tiene un nivel gráfico extraordinario, lo que le permite ser el juego más realista que se haya visto jamás. Sus tres discos desarrollan una aventura con un planteamiento muy cinematográfico. Es como jugar a vivir, aunque el tema del idioma le resta un punto.

Puntuación.................................. 9

SILVER

Compañía: **SPIRAL HOUSE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Una fabulosa aventura de acción ambientada en una época de espadas, dragones y magia. Decorados preciosistas a recorrer con hasta seis personajes diferentes, cada cual con sus características especiales. La banda sonora es casi un lujo asiático, y su doblaje te mete de lleno en ambiente.

Puntuación.................................. 8

SOUL REAVER

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



El vampiro Raziel es el protagonista de una inquietante aventura con un objetivo: la venganza. Gráficos muy cuidados y jugabilidad a prueba de bomba, que no se cortan mostrando altos niveles de violencia. Un juego apasionante, aunque no incluye novedades respecto a anteriores versiones.

Puntuación.................................. 7

TOMB RAIDER CHRONICLES

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**

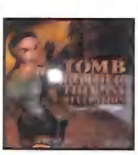


El segundo capítulo que sale en Dreamcast de la saga más famosa del genero aventurero, nos plantea cuatro episodios independientes y muy diferentes entre sí, con lo que el juego gana enteros en variedad y diversión. Su dificultad está más ajustada que nunca. Para fans de la Srta. Croft.

Puntuación.................................. 8

TOMB RAIDER IV

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Lara no podía faltar a la cita con la historia, y se ha apuntado a corretear por el procesador de consola más potente que hay en el mercado. Nunca antes la señorita Croft había estado tan guapa, ni tan rodeada de peligros. Una gran jugabilidad para el mismo desarrollo que todos conocíamos.

Puntuación.................................. 7

102 DÁLMATAS

Compañía: **CRYSTAL DYNAMICS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Los más pequeños de la casa encuentran en este título un plataformas con la misión de desbaratar los sádicos planes que la malvada Cruella de Vil le ha preparado a los 100 dálmatas hermanos de sus protagonistas. El juego sigue el argumento de la película de Disney, y al estar doblado gana bastante.

Puntuación.................................. 6

KAO THE KANGAROO

Compañía: **TITUS**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Un nuevo juego con protagonista gracioso y un planteamiento muy infantil. Tiene todo lo que se le pide a un integrante del género (saltos, enemigos, etc.), aunque evidentemente no llega a los niveles de los grandes títulos de nuestra consola, ni en su nivel gráfico ni en el de jugabilidad.

Puntuación.................................. 6

PLATAFORMAS

RAYMAN 2

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



El simpático Rayman es el protagonista de este estupendo juego de plataformas, con un desarrollo de lo más divertido y unos gráficos realmente fantásticos. Aunque podría parecer enfocado para los más jóvenes, garantiza horas de diversión para los jugones de todas las edades.

Puntuación.................................. 8

SONIC ADVENTURE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **4.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



El puercoespín más famoso de Sega corre en el plataformas más frenético disponible en Dreamcast. Recorre enormes mundos 3D con un aspecto gráfico alucinante, en su lucha contra los secuaces del malvado Dr. Robotnik. La posibilidad de jugar con los otros personajes es fantástica.

Puntuación.................................. 9

SUPER MAGNETIC NEO

Compañía: **CRAVE ENTERTAINMENT**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



El protagonista del juego es un electroimán. Tiene un argumento infantil, y gráficos coloridos y aceptables, pero con un control demasiado lioso para los más pequeños, que es a los que se supone que va dirigido. No está mal, pero nunca llega a alcanzar la altura de sus compañeros de género.

Puntuación.................................. 6

TOY STORY 2

Compañía: **DISNEY**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



La versión "jugátil" de la peli de Disney nos pone a dar saltos al mando de Buzz Lightyear por unos amplios escenarios 3D. Sigue el argumento que vimos en el cine, pero mejora el nivel gráfico de las versiones para otras plataformas. Sin embargo, su horrible control le resta muchos puntos.

Puntuación.................................. 6

CAPCOM VS SNK

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Los mejores personajes de dos compañías tan clásicas en el género como Capcom y SNK se enfrentan en el mejor juego de lucha en 2D para Dreamcast. Ritmo frenético en los combates, Super Special Moves, escenarios interactivos y, sobre todo, mucha, mucha jugabilidad.

Puntuación.................................... 9

DEAD OR ALIVE 2

Compañía: **TECMO**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

Junto a «Soul Calibur», el mejor exponente del género en nuestra consola. Combina el atractivo de sus chicas, un control excelente y unos escenarios en 3D que nos permiten combatir en diferentes alturas. Una opción de compra magnífica para los aficionados a las tortas virtuales.

Puntuación.................................... 9

FIGHTING VIPERS 2

Compañía: **AM2**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Aunque son pocos, los luchadores más raros y estrafalarios del género nos regalan un montón de horas de diversión en esta nueva entrega del clásico de Saturn. Técnicamente es correcto, pero quizás su control sea demasiado simple y además, pide a gritos el modo "historia" que le falta.

Puntuación.................................... 7

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Otro título de la prolífica Capcom, basado esta vez en los personajes de un manga bastante conocido en Japón, aunque no en España. Vuelven a ser peleas en 2D, con unos gráficos poco espectaculares y algunos fallos de control. Aprobado sin más, y para buscadores de curiosidades.

Puntuación.................................... 5

MARVEL VS CAPCOM

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Nos encontramos ante un juego de lucha en 2D, correcta conversión de la recreativa, con unos gráficos brillantes y muy coloristas, cuyo principal atractivo radica en sus numerosos personajes, tanto por los conocidísimos de la saga "Street Fighter", como por los super-héroes de la casa Marvel.

Puntuación.................................... 5

MARVEL VS CAPCOM 2

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Con un modo historia se habría convertido en una verdadera obra maestra de la lucha en 2D... pero aún sin él, gracias a sus geniales gráficos, estupendos efectos y su gran número de carismáticos personajes es una gran opción para los que se vuelven locos con este género.

Puntuación.................................... 9

POWER STONE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **4.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Capcom, famosa por sus sagas de lucha en 2D, nos presenta un estupendo arcade en 3D, con gráficos de cuidada estética manga y la diversión añadida de poder interactuar con cualquier objeto de escenario y usarlo como arma. Una excelente conversión de la recreativa.

Puntuación.................................... 9

POWER STONE 2

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

La segunda parte de este juego tiene la virtud de no ser sólo una continuación con más personajes y alguna que otra mejora gráfica, sino que se desmarca de su original planteando unas peleas para cuatro jugadores en las que sigue habiendo total interacción con los distintos escenarios.

Puntuación.................................... 9

PROJECT JUSTICE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

La tercera parte de la saga «Rival Schools» llega a Dreamcast para que nosotros nos liemos a guantazo limpio en el Instituto. Combates en equipo, rápidos y en amplios escenarios 3D. Un montón de personajes con un diseño muy manga y lleno de humor, para un juego divertidísimo.

Puntuación.................................... 8

SOUL CALIBUR

Compañía: **NAMCO**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Sin ninguna duda, éste es uno de los mejores juegos de Dreamcast, y sólo para poder jugarlo merecería la pena comprarse la consola. Un montón de modos de juego, los mejores gráficos que se han visto en el género, un control alucinante y mil cosas más. No tenerlo es un pecado.

Puntuación.................................... 10

STREET FIGHTER ALPHA 3

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Una nueva entrega de la inagotable saga «Street Fighter», con gráficos brillantes, un plantel nada despreciable de luchadores (¡34!) y un buen catálogo de opciones de juego. Ahora bien, todo ello en 2D, con las carencias propias de este entorno gráfico. Se queda algo antiguo.

Puntuación.................................... 7

SF III DOUBLE IMPACT

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Las dos primeras versiones del juego de recreativa están unidas en un solo GD, y por eso el título de éste es de "doble impacto". Pero aún siendo dos juegos en uno, realmente aporta muy poco al género, al presentarnos pocos personajes, y un aspecto gráfico anclado en el pasado.

Puntuación.................................... 6

SF III THIRD STRIKE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

El mejor «Street Fighter» de la prolífica saga de lucha en 2D de Capcom. La vuelta de la popular Chun-Li marca la pauta, y además disponemos de una gran cantidad de luchadores. Los nuevos "super art moves" son golpes especiales alucinantes, que aumentan su ya legendaria jugabilidad.

Puntuación.................................... 7

SPAWN

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

Un innovador juego de lucha en 3 dimensiones que nos lleva hasta el Infierno. Preparáos para un apartado técnico de excepción y frenéticos combates multijugador entre los personajes creados por Todd McFarlane. Y de la mano de Capcom, una compañía que es sinonimo de diversión.

Puntuación.................................... 8

TECH ROMANCER

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Gigantescos robots, con poderosísimos ataques, se enfrentan en un completo juego de lucha en 3D sobre grandes escenarios y con gran libertad de movimientos. Una buena opción, que se ve un poco empañada por el bajo número de "mechs" que podemos elegir para luchar.

Puntuación.................................... 7

VIRTUA FIGHTER 3TB

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **7.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

La saga «Virtua Fighter» es antológica en la lucha en 3D, y no podía dejar de estampar su sello en los 128 bits. Se trata de un juego de lucha con buen control y gráficos de calidad, tanto de los personajes como de los escenarios, aunque se queda corto a la hora de ofrecer opciones de juego.

Puntuación.................................... 8

ACCIÓN

ARMY MEN SARGE'S HEROES

Compañía: **3DO**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



El sargento Hawk tiene que enfrentarse él solito a todo el ejército de muñecos marrones. Para ello cuenta con un montón de armas y un planteamiento de juego original al principio, pero que termina por hacerse repetitivo. El modo para cuatro jugadores no consigue que suba el nivel.

Puntuación................................ 5

BANGAI-O

Compañía: **SWING**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Un matamarcianos con una estética manga en sus secuencias entre fases, que nos pone a los mandos de un robot. Es bastante largo (tiene 44 fases), pero al mismo tiempo tiene un nivel de dificultad elevado en extremo. En definitiva, un juego sin mucho empaque, sólo para fanáticos.

Puntuación................................ 5

DRAGON'S BLOOD

Compañía: **CRAVE**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **6.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Una buena aventura, ambientada en un reino medieval, donde tienen el típico problema con una plaga de dragones. Una realización técnica bastante buena, con héroes de gran tamaño, aunque las peleas resultan algo confusas y se abusa mucho del efecto de niebla. Si no fuera por eso...

Puntuación................................ 6

DINOSAURIO

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.495 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Esta adaptación de la película de Disney nos permite tomar el papel de tres dinosaurios con diferentes habilidades, que debemos alternar para ir resolviendo las diferentes misiones que se nos proponen. Vista aérea, personajes pequeños y un planteamiento infantil completan la oferta.

Puntuación................................ 6

FUR FIGHTERS

Compañía: **BIZARRE**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **4.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



Acción a manos llenas se conjuga con buenas dosis de aventuras y de plataformas en este título. Además, todo ello acompañado de un sentido del humor de lo más hilarante que hace que uno se ría cada dos por tres. Parece infantil, pero encanta también a los mayores con ganas de juerga.

Puntuación................................ 7

GAUNTLET LEGENDS

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Revival en 3D de uno de los juegos más exitosos de los comienzos de esta industria, «Gauntlet Legends» nos sumerge en un mundo fantástico medieval en busca de unas runas olvidadas. Enemigos a porrillo y muchas magias. Técnicamente es un poco flojo, y lo mejor es su opción multijugador.

Puntuación................................ 6

GIGA WING

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Esta conversión de una recreativa cojea por varios lados. En primer lugar, tiene sólo siete fases, una cifra que se queda muy corta. Por si fuera poco, la acción se vuelve totalmente caótica cuando aparecen un montón de disparos y navecillas en la pantalla. Un matamarcianos flojillo.

Puntuación................................ 4

GRAND THEFT AUTO

Compañía: **TAKE 2**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



Un juego que ya era muy conocido antes de llegar a nuestra consola, y que en esta versión mantiene el mismo planteamiento de toda la vida: tenemos que cumplir misiones al servicio de la mafia. Sus gráficos no son nada del otro mundo, pero al menos resulta entretenido.

Puntuación................................ 7

GUN BIRD 2

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Capcom ha convertido una de sus recreativas, que nos mete en la piel de siete personajes para avanzar al más puro estilo de los mata-mata clásicos. No se le puede achar mucho a nivel técnico, pero es que es demasiado corto, y también confuso debido a los miles de disparos de los enemigos.

Puntuación................................ 5

HIDDEN & DANGEROUS

Compañía: **TAKE 2**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

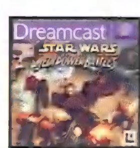


Una conversión de un juego que había tenido cierta fama en PC, pero que se estrella de plano en su llegada a nuestra consola. Los gráficos son bochornosos, con unas animaciones impropias de los tiempos que corren, con lo cual el posible interés que podría tener la acción se reduce a cero.

Puntuación................................ 3

JEDI POWER BATTLES

Compañía: **LUCAS ARTS**
Distribuidora: **ELECTRONIC ARTS**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Aunque el juego llegó a PlayStation hace varios meses, la tardanza en venir a nuestra consola ha permitido que se le incluyan numerosas mejoras, tanto a nivel gráfico, con personajes más grandes y una resolución mayor, como jugable, con la inclusión de dos modos de juego nuevos.

Puntuación................................ 8

JET SET RADIO

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas..** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



Sega nos trae un juego moderno como pocos: sus protagonistas son unos patinadores que pintan graffiti, tiene una banda sonora que quita el hipo, y por encima de todo destacan unos gráficos que mezclan la estética del dibujo animado con una calidad y unas animaciones sobresalientes. Genial.

Puntuación................................ 10

MAKEN X

Compañía: **ATLUS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+16**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



«Maken X» presenta uno de los argumentos más interesantes y adultos que se pueden pedir a un juego de acción. Es un buen "shooter" en primera persona, cuyos gráficos cumplen con su misión; la pena es que su control no responde del todo bien, lo que le resta bastante jugabilidad.

Puntuación................................ 6

MDK 2

Compañía: **BIOWARE**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**

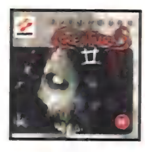


Este juego nos ofrece 40 niveles llenos de acción, en los que podemos controlar a sus tres originales protagonistas repartiendo diparos a troche y moche. Los gráficos tienen mucha calidad, y está lleno de situaciones variadas e hilarantes. Su gran defecto es una dificultad elevadísima.

Puntuación................................ 7

NIGHTMARE CREATURES 2

Compañía: **KALISTO**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **7.990 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



De la mano de Kalisto, un juego especialmente recomendado para los amantes de los sustos, de las películas gore y de los juegos de acción. El argumento es bueno, pero el juego no engancha como debería al tener un componente técnico flojillo y un sistema de combate demasiado simple.

Puntuación................................ 6

QUAKE III ARENA

Compañía: **ID SOFTWARE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Uno de los grandes clásicos del juego online para PC llega a nuestra consola en una conversión magnífica, que no pierde ni un ápice de calidad gráfica y es capaz de mantener una velocidad de acción impresionante mientras estamos disputando sus geniales partidas en la red.

Puntuación................................ 10

SILENT SCOPE

Compañía: **KONAMI**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **7.990 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**

La conocida recreativa del francotirador llega a Dreamcast en una conversión que conserva el mismo nivel gráfico, pero que nos guarda la sorpresa (negativa) de no ser compatible con la pistola. Por lo demás, resulta muy divertido mientras dura, porque su duración se nos antoja demasiado corta.

Puntuación.................................... 7

STAR WARS DEMOLITION

Compañía: **LUCAS ARTS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Este juego aprovecha el tirón de la saga Star Wars para plantearnos unas insulsas batallas con los personajes más famosos de la galaxia a bordo de los vehículos que les caracterizan. La niebla es un factor común a todos los escenarios, y el interés de los combates decae con demasiada rapidez.

Puntuación.................................... 4

THE HOUSE OF THE DEAD 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Conversión casi perfecta de uno de los arcades más grandes. Nuestro objetivo es cargarnos a todos los zombies y demás bichejos de la misma calaña nos encontremos. Diversión terrorífica garantizada, y mucho mejor si lo jugamos con la pistola de Dreamcast.

Puntuación.................................... 9

TOY COMMANDER

Compañía: **NO CLICHÉ**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **7.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Nuestros juguetes se han rebelado, y están sembrando el caos en toda la casa. Utilizando todo tipo de vehículos, atravesamos un montón de fases para poner firmes a estos rebeldes de plástico. Estupendos gráficos 3D para un juego al que le falta algo más de chispa.

Puntuación.................................... 7

URBAN CHAOS

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **+16**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**

La verdad es que el argumento del juego está bien, porque nos da el control de una policía que debe detener el caos que se monta en la última noche del milenio. Sin embargo, el nivel técnico es muy flojo, y al final sólo las fases de conducción suben un poco el interés.

Puntuación.................................... 4

ZOMBIE REVENGE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Este beat'em up es una opción de compra con diversión asegurada, que nos traslada a una ciudad repleta de zombies. Los gráficos son impactantes y el ritmo vertiginoso. Es una conversión del arcade a la que sólo se le puede achacar que no tenga una duración algo más larga.

Puntuación.................................... 6

BUST A MOVE 4

Compañía: **TAITO**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **5.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**





La fórmula de «Bust a Move 4» no es nueva, pero sí enormemente adictiva, como saben los que la conocen. Vistoso y muy colorido, habría alcanzado mucha más nota si hubiera tenido una opción que creemos necesaria en este tipo de juegos: poder jugar partidas a cuatro jugadores.

Puntuación.................................... 6

DEADLY SKIES

Compañía: **KONAMI**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Entretenido juego de aviones, que nos pone a los mandos de los más potentes cazas del momento. Buenos gráficos y un montón de misiones lo convierten en la mejor opción de compra para los aficionados al género. No es un simulador como los de PC, pero resulta divertido.

Puntuación.................................... 6

MR. DRILLER

Compañía: **NAMCO**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Aunque no sea muy habitual en la compañía, Namco se atreve con un género como el puzzle, y lo hace con una idea brillante y divertida: tenemos que taladrar los bloques de colores del suelo para llegar hasta la parte baja de la pantalla. Lo único que le falla es la falta de un modo versus.

Puntuación.................................... 6

PHANTASY STAR ONLINE

Compañía: **SONIC TEAM**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

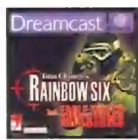


Un juego absolutamente único y revolucionario. Es el primer RPG online de nuestra consola, en el que podemos formar equipo con otros tres jugadores de cualquier parte del mundo para cooperar en una gran epopeya futurista. Y técnicamente, da gloria verlo. ¡Sólo podía ser en Dreamcast!

Puntuación.................................... 10

RAINBOW SIX

Compañía: **RED STORM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



El primer gran juego de estrategia que sale en Dreamcast nos pone al mando de un equipo de lucha antiterrorista en una serie de misiones con diversos objetivos. Técnicamente complejo, sus extensos menús recuerdan demasiado su origen del PC. Para aficionados que dominen el inglés.

Puntuación.................................... 7

RECORD OF LODOSS WAR

Compañía: **SWING! INTERACTIVE**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**

Esta adaptación de un conocido manga toma forma de RPG, y nos pone en el papel de un caballero resucitado que debe liberar un mundo fantástico-medieval. Tiene una perspectiva tipo «Diablo», y en sus mazmorras hay batallas constantes. ¡Lástima que no lo hayan traducido!

Puntuación.................................... 7

SAMBA DE AMIGO

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **19.900 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

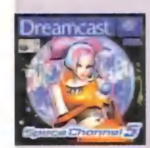


Un juego musical que tiene la peculiaridad de que se vende junto con un par de maracas, lo que os da una idea de su grado de locura, y nos hace bailar un montón de canciones famosas. Nos parece el instrumento ideal para disfrutar de las fiestas en casa, aunque sale un poco caro.

Puntuación.................................... 8

SPACE CHANNEL 5

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



La reportera Ulala es la protagonista de un peculiar juego musical en Dreamcast que deja el listón muy alto para los demás. Un sencillo concepto, gráficos y coreografías de alucine y, sobre todo, su poder adictivo, le convierten en un juego genial. Su única pega es que se hace corto.

Puntuación.................................... 9

TIME STALKERS

Compañía: **CLIMAX**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**





Un juego de rol que no alcanza las grandes cimas de otros títulos del género, pero que cumple su papel sin meterse en mayores complicaciones. Tiene un estilo gráfico con personajes cabezones y un sistema de mazmorras y laberintos que se puede hacer algo repetitivo.

Puntuación.................................... 6

WORMS ARMAGEDDON

Compañía: **TEAM 17**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **7.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Equipos de gusanos se ponen a luchar a "brazo" partido con el armamento más disparatado que se haya visto nunca. No aporta demasiadas novedades, y gráficamente no vale gran cosa, pero su capacidad de adicción en el apasionante modo multijugador es bestial.

Puntuación.................................... 6

TOMB RAIDER CHRONICLES

¿Te has quedado atascado en algún punto de la nueva aventura de Lara Croft? ¿Crees que esa es forma de ayudar a una señorita en peligro? Anda, échale un vistazo a esta guía completa del juego para salir del apuro, que te prometemos que no se lo diremos a ella.

CRÓNICA 1 LARA ©

Después de asistir a su funeral (¿?), de nuevo te encuentras cara a cara con tu aventurera favorita. En la primera parte de su nuevo juego, Lara se marcha de viaje hasta Roma para comprar un "souvenir" muy especial: una antigua joya de gran valor arqueológico. Sin embargo, pronto descubre que sus vacaciones en la capital italiana van a ser más movidas de lo que esperaba. La joya resulta ser una de las cuatro llaves de un templo romano, y ahora debe reunirlas todas. ¡Lo malo es que no es la única interesada en ellas!

OPERA BACKSTAGE

El verdadero interés al entrar en los "Opera Backstage" es que te familiarices con los nuevos movimientos de la señorita Lara, practicando en un tutorial sin mayores complicaciones. Siguiendo una ruta bastante sencillita, que comienza subiendo las cajas del montacargas, deberás superar una serie de obstáculos bastante fáciles. Quizá la única dificultad se encuentre en darte cuenta de que puedes acceder al otro lado de la nave, en la zona en la que está la grúa amarilla, balanceándote por las vigas que tienes justo encima tuyo (1), seguir subiendo por los barrotes cercanos a la grúa, y mas tarde encontrar el pasadizo que hay en el fondo de la piscina. No está mal para ser el comienzo del juego, ¿no?


1

IMPORTANTE

Al jugar nuestra partida con «Tomb Raider Chronicles» hemos detectado varios "bugs" en la aventura. Por eso, os recomendamos que no salvéis nunca encima del archivo inmediatamente anterior. Así no tendréis problemas para retomar la partida si el juego falla.

SECRETOS

Los secretos son unos items con forma de rosa dorada. El primero de la aventura se encuentra en una de las habitaciones, empujando la estantería de la imagen.



LAS CALLES DE ROMA

Ya estás en plena acción con Lara por las calles de Roma. Dirígete hacia la fuente con la pistola para eliminar al doberman, y recuerda que los perros no te dañarán si te subes a la fuente o a bien unas escaleras.

Acciona el mecanismo que hay en el relieve de piedra del león (1), y repite la operación en otro que se encuentra por esta misma zona, al llegar al final de unas escaleras.

Si has recorrido las calles, verás un bloque que no estaba antes, y por el que podrás subir hasta un edificio marrón. Avanza sin miedo pasando las ventanas, e inspecciona la zona para encontrar items. Sigue por el pasillo oscuro para mover la palanca de la pared. Ahora regresa hasta las ventanas que pasaste de largo antes, y rompe la de la izquierda, para tener acceso al edificio de enfrente. Ahora crúzalo apurando tus pasos hasta el borde para que Lara no se estampe contra el suelo, y así conseguirás la primera llave dorada (2).

Sube a la terraza, salta hasta el toldo que esta debajo de ti, y utiliza la llave en la cerradura de la puerta, después de acabar con otro perro. Ten mucho cuidado, porque cuando llegues al edificio de las palmeras, un enemigo te estará esperando. Dispara y persíguele, no sin antes recoger la primera llave del jardín, que está en la habitación que verás por el pasillo de la izquierda, en la primera bifurcación (3).

Cruza la cuerda y baja de nuevo a las calles. Si recorres esta zona, encontrarás una puerta de madera y un revolver subiendo unas escaleras. Sube por la rampa, abre la puerta azul y combina la mirilla láser, que encontrarás junto al tonel, con el revólver para poder abrir el candado de esta sala y recoger la segunda llave del jardín (4).

Vuelve sobre tus pasos y coloca las dos llaves del jardín sobre las marcas que se encuentran a ambos lados de la valla (5). Ahora podrás entrar por una puerta cercana hasta el pequeño jardín de las tres figuras de piedra con forma de serpientes. Tras la animación, sigue avanzando por un pequeño pasadizo que está semioculto por el nuevo edificio hasta que puedas utilizar el revólver, ayudándote con la mirilla, para hacer repicar la campana que está en lo más alto del templo.

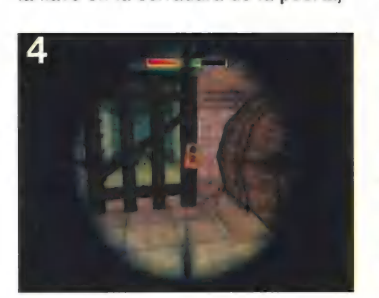
Si subes, comprobarás que tienes que dar un buen salto a tu izquierda para accionar un mecanismo oculto en otra cara tallada en la piedra. De vuelta al templo, entra por la puerta tras la que encontrarás dos aves de piedra, y acciona la palanca que hay al final del pasillo de tu izquierda.

Gira el pájaro que cambió de color y dirige tus pasos por el pasillo de la derecha. Tendrás que agacharte para que no te dañe el ariete. Descuélgate por la cornisa para poder llegar a la palanca (6) y gira el segundo pájaro. Entra por la nueva puerta del templo y recoge el símbolo de Saturno.


1


2


3


4


5

6

SECRETOS

A) Encontrarás el primer secreto de esta fase después de repicar la campana y accionar el mecanismo oculto de la última cabeza de piedra. La rosa dorada está tras la puerta de madera donde hallaste el revólver.

B) Tras girar los dos pájaros, vuelve a saltar al edificio que está a la izquierda del templo para conseguir la ultima rosa dorada, que está junto a la cara de piedra de la pared.


A


B

MERCADO DE TRAJANO

Lo primero que debes hacer es recoger la palanca que está en una de las habitaciones para usarla en la puerta bloqueada por planchas metálicas. Escala por los salientes hasta que encuentres una cuerda, que debes cruzar para dar el salto hasta la cornisa de tu derecha (1).

Busca una zona abierta para poder descolgarte al piso inferior, que tiene una trampilla en el suelo. Todavía no podrás abrirla, pero sí trepar por una columna de esta sala para encontrar la cuerda que hay en la habitación de la cornisa de la derecha. Debes tirar un mínimo de tres veces para que el mecanismo suba del todo. Repite después esta acción en la cornisa que hay en el lado opuesto.

Ahora dirige tus pasos hacia la puerta nueva, sube los escalones que están a tu izquierda, nada más entrar y encontrarás la moneda de oro (2). Avanza hacia la estatua del romano y coloca la moneda. Luego pasa por la verja que se abrió en la zona central, sigue por la puerta del muro blanco y date un chapuzón para alcanzar la puerta que está situada en el otro extremo.

Ahora es el momento de salvar tu partida y prepararte para despachar al bicho de los tentáculos apuntando a los ojos con el revólver y la mirilla telescópica (3). Coge el símbolo de Marte que hay en la parte inferior de la sala y abre la trampilla redonda del suelo para introducirte en la red de alcantarillado de la ciudad.

Bucea por la zona central para encontrar un pasadizo donde llegarás hasta encontrar la válvula, regresa a la zona donde mataste al "bichito", cruza una puerta, y utilízala en la maquina roja que hay allí (4).

Regresa a las cloacas y dirígete hacia el pasadizo del fondo, hasta que te encuentres frente a una fuerte corriente que está producida por los ventiladores. Sólo podrás librarte de ella si los desconectas girando una válvula, que está situada en otra habitación de este laberinto acuático.

Una vez desconectados, entra por el pasillo de la derecha, cerca de donde están ventiladores. Recoge toda la munición que encuentres y salva la partida, porque ahora llega un enfrentamiento con una estatua romana que te lo pondrá bien difícil.

Cuando la hayas despachado, sal por la cristalera y viaja de vuelta al lago, donde encontrarás el símbolo de Venus tras pasar la verja del fondo a la izquierda. Cuando salgas del agua, tienes que estar preparado para enfrentarte a balazos contra las serpientes sin dejar de saltar ni un momento (5). Después coloca los símbolos en el portal y crúzalo.





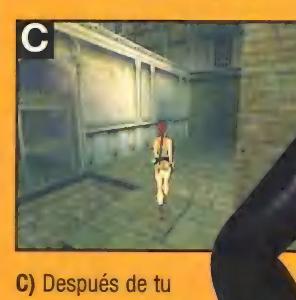




A) El primer secreto de este nivel está debajo de la trampilla que hay en el suelo, después de haber tirado de las cuerdas.



B) Encima de la maquina roja donde debes colocar la válvula puedes recoger otra de las rosas doradas. Podrás llegar hasta ella ayudándote de la estructura metálica del techo.



C) Después de tu enfrentamiento con la estatua romana, regresa a la calle principal para encontrar el último secreto.



EL COLISEO

Comienzas en los calabozos del coliseo romano, y el primer susto viene cuando el pasillo por el que vas se empieza a desmoronar bajo tus pies, así que tendrás que estar muy hábil si quieres llegar de un salto al otro extremo del pasillo. Si lo logras, a continuación tienes que descolgarte por la pared para entrar en el hueco que hay a la derecha (1) y activar un interruptor.

Sigue por el pasillo y acaba con el león. Pulsa otro interruptor, sube a la sala superior y coge la Pieza Gema. Ahora tendrás que emplearte a fondo con un gladiador y seguir subiendo hasta pulsar el ultimo interruptor. Recorre estos niveles en busca de items, y entra en una sala donde deberás situarte en el islote central para poder llegar de un salto a la plataforma de la izquierda. Una vez allí, tira de la cuerda cuatro veces para que quede al descubierto otra pieza de la Gema. Pero no lo tendrás nada fácil, ya que deberás ir de islote en islote hasta llegar al central, en el que se encuentra la gema, en un tiempo mínimo. Ayúdate de los saltos laterales para no perder tiempo.

Continúa avanzando por el portón sin miedo, y presta atención a la escena. Desde el precipicio, tan solo tendrás que seguir el camino hasta colocar la gema en la pared. Gírate todo lo rápido que puedas y salta hacia el otro lado de la habitación, sobre la plataforma y desde ésta de nuevo hacia el fondo de la sala para aterrizar en el hueco de la pared (2).

Descuélgate por el borde y sigue a la izquierda hasta pisar suelo seguro. En la siguiente habitación, sube por el agujero del techo para robarle la llave al gladiador. ¡No pierdas de vista el lugar donde cae el guerrero, porque la llave se confunde con el dibujo del mármol del suelo!

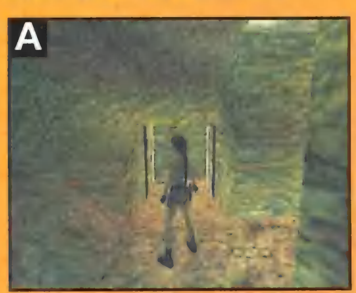
Abre los portones del fondo con la llave nueva, elimina al guerrero de piedra y recoge la llave del hueco de la pared (3). Cruza las otras puertas y deslízate por la piedra hasta que encuentres la gema que buscabas.





SECRETOS

A) Examina a fondo la segunda celda de tu derecha del coliseo romano. Tu objetivo es encontrar un mecanismo que te muestra la nueva habitación donde se encuentra una nueva rosa dorada que añadir a tu colección.





B) Si quieres conseguir el segundo secreto del coliseo, cuando estés en la zona donde caíste en la trampa, tendrás que saltar al hueco.

C) No te dejes llevar por la emoción, y antes de arrancar la ultima gema, salta a la pasarela de enfrente, y de ahí a la siguiente, entra en el agujero y obtendrás el tercer secreto de la fase.

CRÓNICA 2 LARA ©

Durante la Segunda Guerra Mundial, Adolf Hitler se interesó por la lanza del destino, la mítica "lanza de Longinos" con la que hirieron a Jesús en la cruz, de la que se dice que tiene poderes extraordinarios. Los agentes de Hitler consiguieron encontrar la lanza, pero se hundió misteriosamente cuando era transportada en un submarino que se perdió en las profundidades del océano. Ahora parece que la mafia rusa ha localizado aquel submarino y ha fletado otro para ir en su busca. Como te habrás imaginado, un lío así no se lo puede perder Lara Croft.

BASE POLAR

Cuando entres en la base, avanza hasta llegar al almacén. Una vez aquí, deberás tener mucho cuidado si no quieres acabar hecho puré por la grúa que tienes encima. Utiliza su sombra como referencia para poder esquivarla, coge del armario que está justo debajo de la sala de control la llave plateada (1), y utilízala en la puerta del otro extremo de la sala.

Ahora sube, recoge la tarjeta de acceso tras eliminar a dos guardias y revisa los armarios. Regresa al almacén, sube las escaleras y desde aquí, trata de llegar al otro extremo saltando de caja en caja, mientras esquivas la grúa al mismo tiempo.

Sigue avanzando y registra la habitación cuando acabe la escena. Regresa al almacén, avanza por el pasillo que has abierto, y dale su merecido a los dos matones que te intentarán cortar el paso (es fácil).

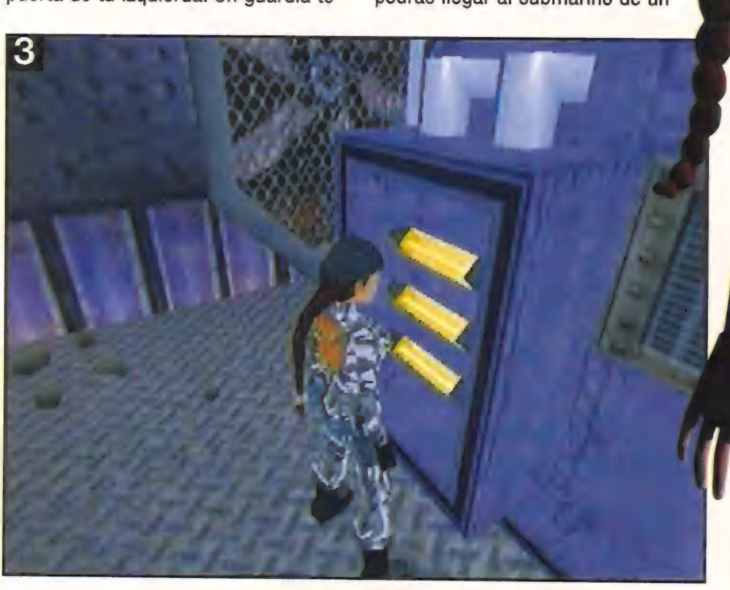
Cuando llegues al cruce de caminos, sigue por el de la izquierda para llegar al exterior, y entra por la puerta de tu izquierda. Un guardia te estará esperando, pero si eres rápido conseguirás apoderarte de la llave que dejará en el suelo. Vuelve de nuevo al cruce de caminos y sube las escaleras hasta encontrar una puerta donde usar la llave (2).

Desde aquí descuélgate al patio para entrar por la puerta que tiene un lector de tarjetas. Dentro de los vestuarios, si registras las taquillas, encontrarás un fusible que podrás usar en la maquina (3) que hay en el cuarto donde recogiste la llave. Esto te sirve para accionar un interruptor en una nueva habitación que se habrá abierto dentro de esa sala.

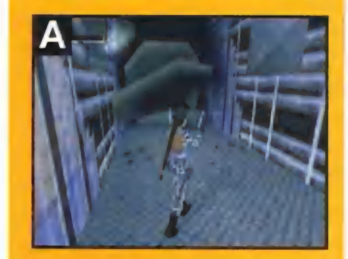
A continuación, si sales fuera, podrás llegar al submarino de un salto si utilizas la grúa como rampa de lanzamiento hacia la siguiente caja, que está casi encima suyo. Con un poco de habilidad, estará hecho.


1

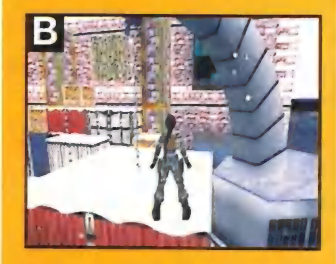

2


3

SECRETOS


A

A) En el almacén verás un conducto de ventilación tras una de las puertas. Dispárale y podrás abrirte camino.


B

B) Cuando estés en el exterior, súbete a la grúa para poder llegar a las cajas metálicas de la derecha. Tendrás que apurar bastante el salto si quieres conseguir el segundo secreto.


C

C) En las duchas encontrarás una trampilla tras la que deberás darte un chapuzón para encontrar la rosa dorada. ¡Recuerda que en el primer cruce debes ir por la derecha!

EL SUBMARINO



Salir de aquí es fácil, ya que nada más tienes que arrancar la barra metálica que encuentras en el centro de la habitación (1) para utilizarla como palanca con la salida de aire que está justo enfrente de la puerta.

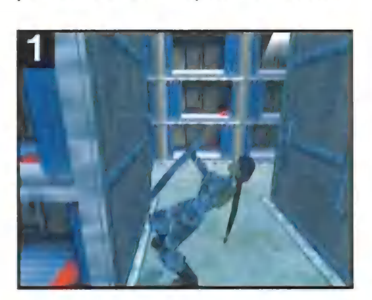
Una vez dentro de los conductos de ventilación, sigue subiendo hasta que veas unos cables sueltos (2) y, con mucho cuidado, deslízate por la trampilla que tienes a tu derecha para hallar parte de la batería que está sobre la estantería.

De vuelta en el conducto, continúa tu camino hasta que escuches una conversación muy interesante tras escalar una pared (parece que Lara nos ha salido cotilla). Cuando por fin acaben de hablar, descuélgate por la trampilla que da a la cocina, y tras avanzar con mucho sigilo, atízale al cocinero con la palanca en toda la cabeza. Coge la llave que deja caer para poder abrir la puerta que está a tu espalda y registra la habitación. Tienes que apoderarte de la llave de plata y de tus preciadas pistolas. Después usa la nueva llave en la otra puerta de la cocina para deshacerte de un par de matones que hay allí.

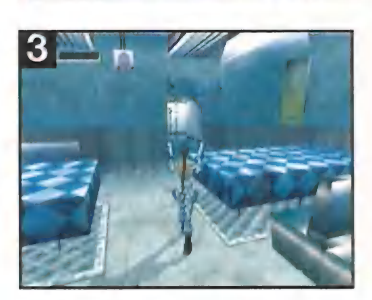
Revisa todas las habitaciones de esta zona antes de ir a la habitación que está enfrente del televisor (3). Entra al almacén por la única puerta que veas abierta y coge el aqualung, que está encima de unas cajas.

De nuevo en la sala del televisor entra ahora por la puerta que hay a su izquierda y sigue hasta que encuentres otra habitación a la derecha del pasillo. En esta sala deberás subir a la caja de madera para lograr abrir la trampilla que está en el techo (4). Sube y sigue avanzando por los conductos hasta encontrar una nueva trampilla por la que bajar. Ahora tendrás que acabar con el soldado ruso que está custodiando otra parte de la batería. Continúa por el corredor hasta que puedas bajar por un hueco, sigue avanzando y tras pasar la sala de torpedos (5) y las escaleras, tendrás que recoger la consola del traje de buzo, que está en uno de las cuatro cuartos, vigilado por otro soldado.

Combina las dos partes de la batería y el aqualung con la consola, y podrás usar por fin la escafandra, que puedes probarte dentro de una de las habitaciones (6). Una vez que lo hayas hecho, ya te puedes ir preparando para un buen remojón.









SECRETOS

A) Nada más colarte en los conductos del aire, recórrelos a fondo para encontrar la primera rosa dorada. Tienes que descender hasta que veas un agujero sospechoso en la pared que se encuentra a tu izquierda.





B) En el almacén, después de eliminar a dos tipos, utiliza la barra de metal para hacer palanca sobre una de las cajas de madera. ¿Sabes lo que esconde detrás?



C) Tras abrir la primera trampilla en el techo, después de conseguir el Aqualung, pasa de la siguiente trampilla y sigue tu camino para descubrir un conducto que guarda otro secreto.

DEEP SEA DIVE

No creas que éste va a ser un bañito relajante, porque nada más sumergirte en estas aguas, un minisubmarino armado hasta los dientes comienza a incordiarte, y lo sigue haciendo durante toda la fase, así que vas a tener que ser muy rápido con tus movimientos.

Después de coger el secreto de esta fase, tu objetivo es encontrar la Lanza del Destino, que se encuentra siguiendo el muro de la izquierda (1) y al final de un gran agujero. Cuando lo consigas, un aparatoso accidente te obligará a volver al submarino a todo prisa, pero no te preocupes porque si sigues la corriente estarás de vuelta en un tiempo récord.


1

SECRETOS

El único secreto de esta breve fase está en el fondo, tras encontrar un pasadizo en la roca algo difícil de descubrir, porque se confunde fácilmente con las texturas de las rocas.



SUBMARINO A PIQUE

1

2

Cuando regreses al submarino, comprobarás que allí se ha montado un lío bastante importante. Encárgate de los enemigos de la sala de los torpedos y sube por el agujero que hay en el pasillo de la derecha, para atravesar después otro pasillo incendiado dando saltos laterales si no quieres acabar tostado (1).

De nuevo en la sala del televisor, tienes que ir saltando de mesa en mesa para llegar a la puerta más cercana a los cables (esta vez el peligro es acabar electrocutado). Después dispara a un guardia para robarle la tarjeta de acceso, vuelve al pasillo incendiado, y usa la tarjeta en la puerta con un lector.

Avanza dejando atrás el pasillo con cables, unas escaleras, y otra habitación electrificada, hasta llegar a la sala de control, en la que podrás charlar con el capitán si entras en la habitación que está más al fondo.

De nuevo en la sala de control, dispara a la rejilla de ventilación para poder subir hasta ella y desactivar la energía moviendo la palanca de la habitación al final del corredor (2). Coge la bombona de nitrógeno de ▶▶

TAXI

3

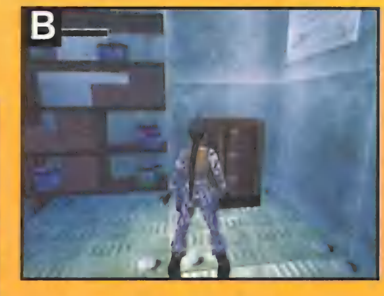
▶▶ la habitación electrificada, baja al pasillo que está también electrificado y usa la llave en la puerta del fondo.

Si ahora examinas las taquillas, encontrarás la bombona de oxigeno, y eliminando a los dos maleantes podrás birlarles después una nueva llave que tenían en su poder.

Vuelve al puente de mando y entra en la sala donde antes encontraste al capitán, sube por las escaleras (3) y coloca las bombonas en su lugar para poder escapar del submarino antes de que sea demasiado tarde.

SECRETOS





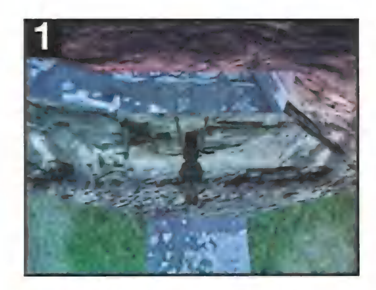
A) El primer secreto lo encontrarás en la cocina, después que hayas cortado la corriente del submarino.

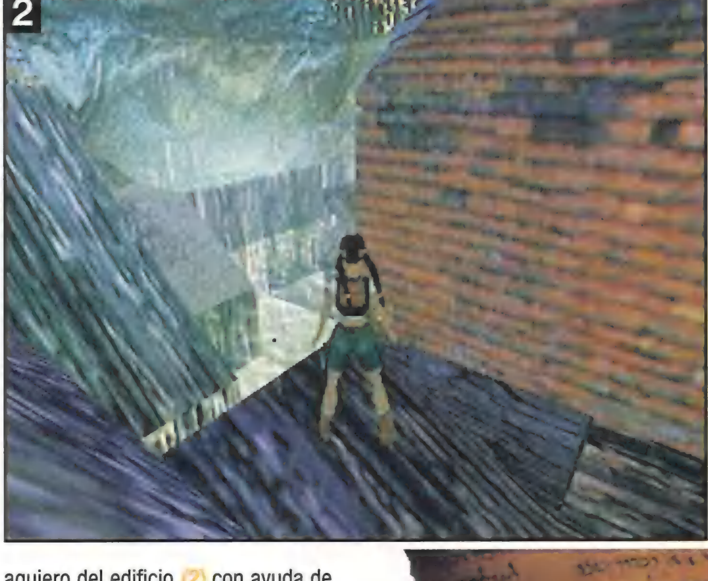
B) Si quieres conseguir el segundo secreto de esta fase, justo después de conseguir el primero tienes que dirigirte hacia la habitación en la que cortaste la corriente. Utiliza entonces la llave para abrir la puerta, y así podrás encontrar la segunda rosa dentro de uno de los cajones.

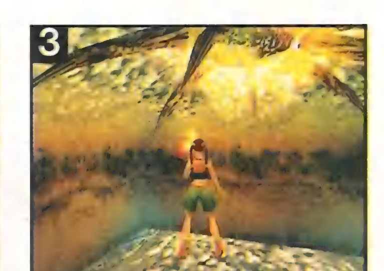
CRÓNICA 3 LARA ©

Parece que a Lara le viene de pequeñita esto de meterse en líos, y ahora nos toca retroceder hasta sus días de quinceañera. Una isla guardaba terribles secretos no aptos para los simples mortales. Sólo el padre Dunstan los conocía, hasta que una noche una mocosa de coletas decidió enterarse de todo. Su arrogancia la llevo a encontrarse ante un mundo oscuro, de temibles seres de la noche, espíritus sin corazón y grotescas figuras nunca antes vistas por el hombre. ¿Consiguió Lara liberar a los espíritus de la isla de las garras de la oscuridad?

EL ÁRBOL DEL AHORCADO







En cuanto llegues a la isla, avanza hasta el borde de la montaña y salta hasta la plataforma que está en el otro extremo. Cuélgate de la grieta que hay arriba (1), avanza a la izquierda hasta que no puedas seguir más, y déjate caer después sobre la plataforma. Luego salta a la que está a tu derecha sin soltar el botón A, y sigue avanzando por la derecha.

Cuando tengas bajo tus pies un agujero, será el momento de dejarte caer y quedarte colgado del borde. Avanza dejando atrás la enredadera del techo y una rampa, hasta que veas por fin el Árbol del Ahorcado, donde conocerás un terrible relato.

Sigue avanzando por el techo de la cueva de tu derecha para caer encima del pozo y llegar hasta el agujero del edificio (2) con ayuda de la rampa que queda enfrente (salta cuando estés resbalando por ella).

Cuando hayas recogido un tubo de goma que hay dentro, sal de allí por el agujero del suelo. De nuevo en la zona del árbol, entra por el hueco de la torre y sigue el camino hasta que encuentres una horquilla que debes combinarla con el tubo en las tablas de madera que encontrarás arriba. ▶▶



▸▸ Recoge el badajo que está cerca de las campanas y baja después por el agujero de esa estancia. Tienes que recoger también la estaca del suelo de una cripta y encenderla con la llama de una de las antorchas que están en otra de las cámaras.

Sube por el camino hasta ver un agujero y baja por él. Debes girar a la derecha, y después a la izquierda, hasta encontrar las raíces del árbol que retiene el corazón del ahorcado y que deberás quemar (1).

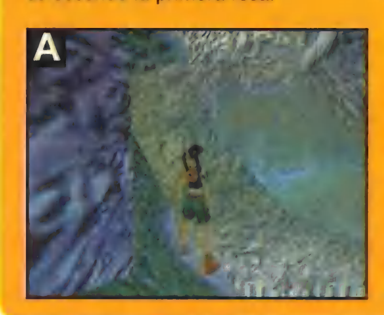
Regresa hasta las campanas y, cuando llegues a la zona de las criptas, sube hasta ver un hueco al lado de una puerta donde introducir el corazón. Cruza la puerta a toda velocidad y avanza sin mirar atrás.

SECRETOS

A) Al principio de la fase, antes de llegar a la enredadera, descuélgate al altillo que está un poco antes de llegar al hueco de la pared. De esta forma podrás llegar a la cueva donde se esconde la primera rosa.


B

B) Cuando llegues a la zona del árbol, ayúdate de la rampa del castillo para llegar al bloque de piedra sobre el que se encuentra el segundo secreto.


A


C

C) Dentro de la cueva, en la zona de las criptas, encontrarás el último secreto si giras a la derecha en el segundo cruce de caminos que encuentres. No será fácil porque tendrás que pasar entre unos pinchos muy afilados para conseguirlo.



EL LABERINTO

Sólo con dar un pequeño paseo por la iglesia descubrirás que no es un lugar para una niña como tú. Si caminas hasta la parte frontal de la iglesia, descubrirás tres piedras (1) que deberás pulsar en orden para abrir la verja negra por la que pasó el fantasma: primero la del medio, después la izquierda y por último la de la derecha. La verja se abrirá, pero ahora te vas a encontrar con varios esqueletos armados que tratan de impedirte el paso.

Cuando los esquives, atraviesa la verja y, dentro de la capilla, gira el pomo que hay sobre el banco y que tocó el fantasma para conseguir la bolsa con los polvos de hueso (2) y echarlos en la marmita que está junto a las tres piedras de antes.

Ahora que se ha abierto la verja junto a las escaleras blancas, déjate caer por la rampa, sigue y baja de nuevo por el hueco del suelo. Luego sube por la rampa hasta que puedas entrar por la pared para llegar hasta el puente que cruzó el fantasma.

Entra por el hueco del bloque del medio de la sala, y mueve la palanca para girarlo y tener acceso a nuevos caminos. Sube por la rampa que está a tu espalda y sigue hasta encontrar el "Bestiario" en la parte mas alta ▸▸

1


2


3


4


5

▶▶ del bloque central (3). Cuando recojas el libro, salta hacia la puerta que se abrió delante tuya para dar con un espíritu luminoso (4) que te irá mostrando el camino que debes seguir cuando estés perdido.

Recoge de la parte inferior el botiquín y sube hasta que no tengas mas remedio que saltar al altillo que tienes enfrente. Cuando llegues arriba, tienes que ser muy rápido siguiendo a tu amigo, ya que sin su ayuda no vas a poder librarte de los seres que te atacan. Actúa con rapidez y ten cuidado de no caer en los agujeros del suelo. Cuando los dejes atrás, métete en el sarcófago de la siguiente habitación (5).

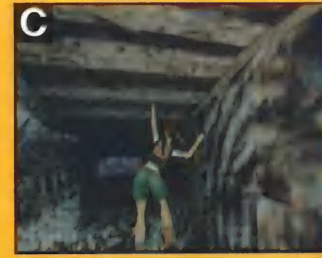
SECRETOS



A) Sube al hueco que hay en el agujero de la pared junto a la iglesia y tira de la palanca para volver a la capilla. Allí está el secreto.



B) Mira a tu izquierda desde el puente, salta y engánchate a la grieta. Deslízate a la derecha hasta que llegues de un salto al escalón de madera de enfrente. Sube por el agujero y coge el secreto.



C) Ahora que un espíritu te protege, sube todas las rampas hasta ver unas barras de madera en el techo. Engánchate a ellas saltando en diagonal, y llega hasta a un hueco que te lleva al último secreto.

EL VIEJO MOLINO

En esta fase vas a empezar comprobando el poder del jinete negro cuando cruces la piedra que está en el suelo justo enfrente de ti. Has tenido suerte de salir con vida de ésta, así que vete corriendo hacia la zona del barranco a través del hueco de tu izquierda. Una vez aquí, comprobarás que, si permaneces en el mismo sitio durante un tiempo, te apedrean las molestas criaturas que están un poco mas abajo.

Salta hacia la cuerda y agárrate fuerte (1), después gírate para ver la plataforma a la que debes saltar, y cuando llegues recoge la estaca. Recuerda que para balancearte tienes que presionar el gatillo Derecho sin soltar nunca el botón A.

Vuelve al principio de esta zona, regresa al túnel y coge el camino de la izquierda para encender la estaca







con la ayuda de la antorcha. Ahora regresa donde la cuerda y lánzale la antorcha a los malditos bichos para que dejen de incordiarte de una vez por todas. Salta de nuevo a la cuerda, balancéate esta vez un poco más hacia tu izquierda, y arranca la barra de acero que encontrarás en la verja.

A continuación regresa a la cuerda con mucho cuidado y salta hacia las rocas que se encuentran al fondo. Desde aquí tendrás que apañártelas para subir a la grieta de tu izquierda, y para ello tendrás que saltar de piedra en piedra, empezando por la tu izquierda, hasta que de nuevo regreses para engancharte a la grieta (2). No te desesperes si no lo consigues en el primer intento, porque hay que reconocer que es bastante complicadillo. Cuando lo consigas, tendrás que deslizarte hacia la izquierda, después seguir adelante hasta que encuentres la tiza incrustada en la pared, y dejarte caer donde están las criaturas blancas.

Regresa de un salto hasta la zona del principio de la fase y pinta en la piedra con la tiza a ver qué sucede. Después de la animación, continúa andando sin miedo, y cuando llegues a la guarida del jinete (3), lánzate al agua que conecta el gran lago de más adelante. Si continúas buceando verás una jaula y un monstruo marino empeñado en custodiar un tesoro celosamente. Tu objetivo es conseguir robarle una moneda en ▶▶

SECRETOS



A) Tras coger la tiza, baja donde están las criaturas blancas para volver al inicio, pero antes busca el agujero que hay en la pared.



B) En la zona del molino verás una cueva a tu izquierda. Tras pasar los fosos con agua podrás hacerte con la segunda rosa.

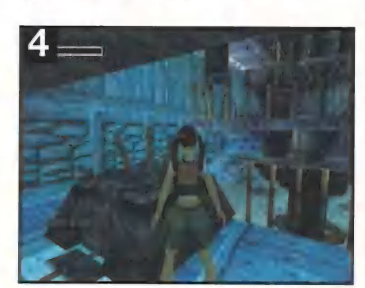


C) Tras manipular tres veces la rueda y salir del molino verás un riachuelo a la izquierda de la casa del jinete. Bucea en él hasta hallar en la pared de la izquierda otro camino que te lleva a la última rosa.

▶▶ un momento en que se despiste. Date prisa, y luego arrójala dentro de la jaula para poder librarte de él.

Ahora tienes el camino libre para entrar por la gruta que te conduce al interior del molino. Una vez dentro, acciona la rueda tres veces (4) para poder entrar por la trampilla que hay frente a las rampas. Para ello debes ir hacia tu izquierda, saltar a la barra y, tras un par de balanceos, saltar a la otra orilla, desde la que tienes que saltar ya definitivamente al lado de la trampilla. No pierdas un segundo.

Ahora avanza, sube por el hueco que hay encima de la rampa y pulsa el interruptor. Cuando salgas fuera, sube por el agujero de tu izquierda, dentro del riachuelo, y sube hasta poder ver la zona desde lo alto (5). Ahora tienes que ir saltando por los tejados hasta llegar al del molino, para acabar con la fase y disfrutar de los momentos de tensión de las imágenes. ¿Por qué los malvados siempre caminan tan lento cuando quieren acabar con los buenos?


4


5

CRÓNICA 4 LARA©

Si jugaste a «Tomb Raider IV», seguro que no te pilla de nuevas todo lo que ocurre en esta última parte del juego. ¿Te acuerdas de que Von Croy, el instructor de Lara Croft, se había vuelto malo debido a que le poseyó un dios egipcio? Bien, pues esta cuarta crónica tiene lugar durante el tiempo en que Von Croy estaba bajo la maldición, y guardaba el preciado Iris dentro de un edificio de alta seguridad… o al menos eso es lo que el pensaba, porque no hay ninguna barrera que pueda impedir que Lara consiga lo que desea. ¡Prepárate Von Croy, que allá vamos!

LA PLANTA 13

Por fin has logrado entrar en el edificio de Industrias Von Croy para conseguir el Iris con tu equipo de asalto. Debes disparar a la rejilla del suelo, deslizarte dentro y seguir avanzando para darte cuenta de cómo se las gastan los enemigos en este nivel. Sigue adelante, mantente agachado para que no te abrase el láser de seguridad que hay encima tuyo, y cuando gires a la izquierda, cuídate de no caer en otra trampa.

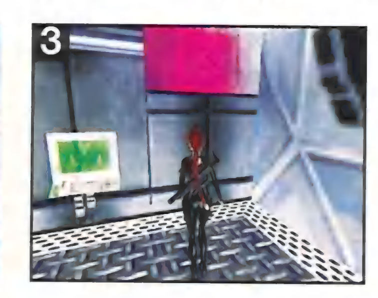
Sigue tu camino y dispara a la rejilla de tu derecha. Arrástrate por el conducto hasta dar con un almacén, donde hay munición y un martillo.

Vuelve al tubo de ventilación para regresar donde comenzaste el nivel, y observarás dos nuevos sistemas de seguridad. Fíjate bien en su recorrido y cuando se aleje el inferior, debes seguirle y agacharte antes de que el superior te rape el pelo. Incorpórate rápidamente para saltar el inferior, que ya casi estará de vuelta, y corre hasta el final del pasillo para subir por la escalera (1). Cuando veas el Iris, rompe el candado de un balazo y recuerda que deberás mantenerte en el modo de francotirador si no quieres montar un escándalo, para comenzar un duelo con un soldado acorazado como el que viste antes. No pares de moverte para no ser alcanzado por su devastador láser, y envíale una bala certera a la cara para que no vuelva a molestarte.

Regresa de nuevo al conducto y avanza hasta que puedas subir por unas escaleras un tanto peligrosas, debido a las pequeñas explosiones de esta parte del recorrido. Cuando llegues una zona mas espaciosa, sube una escalerilla metálica, con permiso del láser, y dispara a la pared de la izquierda, la que tiene ▶▶


1


2


3

varios balazos (2), para acceder a otro conducto de ventilación. Ahora camina sigilosamente detrás del guardia para eliminarlo fácilmente, y agáchate para romper la rejilla de la pared de enfrente y entrar por ella. Así llegas a una zona en la que el guardia holgazán de turno se está echando una siesta. Si caminas agachado y con cuidado, lograrás apoderarte de la tarjeta que está en la mesa para utilizarla en la puerta de esa sala y recoger unos items.

Sal al pasillo y sube al ascensor después de pulsar el botón. Cuando llegues al siguiente nivel, tendrás que apuntar a los dos guardas que están distraidos y fulminarlos de un disparo, pero no te confíes porque, queda un tercero por los pasillos.

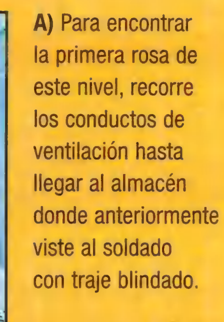
Utiliza ahora la tarjeta en la puerta triangular, vete con cuidado para no disparar a ningún científico, y aprieta el botón que activa el holograma. Sigue hasta el otro extremo del pasillo y pulsa el siguiente botón, que está cercano al científico, para sacar el traje que dejará caer el disco de acceso. Utiliza de nuevo el ascensor, elimina a más guardas y utiliza el disco lector en la pared que está junto a la rejilla, para poder subir por ella (3).

Avanza después hasta una sala en la que puedes coger un pañuelo, y combínalo con el cloroformo que encontrarás en el interior del armario del laboratorio (podrás acceder a él utilizando la tarjeta en el lector, pero para esto tendrás que acabar antes con los dos soldados que custodian este área).

Abre la puerta triangular de cristal y ve con cuidado, porque tras la siguiente puerta aparece otro soldado bien armado. Cuando lo dejes frito, coge del suelo el disco de acceso al laboratorio, y úsalo en la siguiente terminal. En este corredor vas a tener que esperar a que se aleje el guardia y dar buena cuenta de él en el otro ala, cuando estés fuera del alcance de la ametralladora que saldrá en la mitad del pasillo si eres descubierto.

Luego sube las escaleras, pulsa el interruptor que desactiva el mecanismo de protección y baja las escaleras rápidamente para encontrar la puerta que te conducirá hasta el Iris.

SECRETOS



A) Para encontrar la primera rosa de este nivel, recorre los conductos de ventilación hasta llegar al almacén donde anteriormente viste al soldado con traje blindado.

B) Cuando hayas bajado por el ascensor y estés descendiendo por la barra, evitando las explosiones, hallarás la segunda rosa en un conducto cercano al suelo.

C) En el último pasillo custodiado por un guardia, después de la escena, vuelve a la puerta del comienzo del área y coge tu ultimo secreto.



ESCAPAR CON EL IRIS



Para huir del complejo tienes que dejar tu rifle en la balda y seguir por el único lado del pasillo que no te dejará "tiesa" cuando pases. Pasa la zona de infrarrojos y coge balas de una de las cajas. Avanza y gira a la izquierda, pasando el monitor, sigue avanzando por el pasillo de tu izquierda, atraviesa otro corredor y gira al lado contrario de los aseos para entrar en unos despachos, en los que encontrarás cloroformo y un paño (1). Combínalos, acércate por la espalda al vigílate y utilízalo.

Si continúas adelante encontrarás más cloroformo y una tarjeta de acceso en la que se lee 8526. Es el código que tienes que introducir en el panel que está en la puerta de los aseos para poder entrar. Una vez dentro, si buscas en el de mujeres encontrarás un botiquín, pero vas a tener que abrir la primera puerta en el de hombres para que cambie la vista. Esto te ayudará a calcular el salto que debes dar si quieres subir a la grieta de la pared y entrar en el conducto de ventilación.

Descuélgate un par de veces por los huecos en la pared y, tras andar unos pasos, baja sin miedo hasta que tengas que balancearte para llegar a suelo firme. Salta hacia la cuerda metálica, y sube hasta poder dar un salto hacia atrás y caer sobre una plataforma. Salta hacia la barra

▸▸ horizontal (2) que cruza, y gira hasta llegar al hueco de enfrente. Da un salto diagonal para subir al ascensor, y abre la trampilla que te permite colarte dentro. Ponlo en marcha y cambia de ascensor en cuanto puedas, pero sigilosamente. Sube en este ascensor sin alejarte de los botones, porque tendrás que usarlo para esquivar las balas y conectar los frenos de emergencia.

Después sube de nuevo por el hueco, y repite el vuelo con la barra horizontal. Sube por la pared unos metros más y salta hacia detrás para caer en otra plataforma. Busca un conducto por el que entrar y resbala por la rampa hasta que llegues a una zona más abierta, donde deberás dar un buen salto y agarrarte a una barra para no acabar abrasado (3). Cuando estés girando, salta a la siguiente barra sin miedo cuando el fuego se apague, pero no te relajes, ya que



2

al llegar a la plataforma comenzará de nuevo, así que vete bien lejos.

Cuando lo hayas logrado, salta a la pared de enfrente, haz equilibrios sobre la barra para llegar hasta el otro lado, y déjate caer por la rampa. En el siguiente pasillo tendrás que correr mucho, porque un guardia te estará esperando con malas pulgas y tendrás que apañártelas para que dispare al cristal y derrame el agua.

Ve hacia la derecha hasta poder subir por la rampa de la zona central de la habitación, y tras subir por la rejilla de la puerta de la izquierda para llegar al otro piso, acciona el interruptor pasando del francotirador.

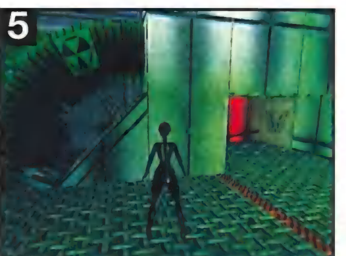


4

Atraviesa la puerta grande que se abrió debajo del interruptor y avanza hasta el final. No tengas prisa y salta hasta el altillo que tienes enfrente sin bajar al piso de la sala, y procura que tu enemigo falle un disparo y reviente la pecera de tu espalda para desconectar el sistema de seguridad.

Ahora puedes abrir la puerta con el enchufe de su izquierda. Después de las imágenes, anda con cuidado para que no te acribillen y presiona los interruptores que están situados a los lados de la puerta.

Tras avanzar sin miedo, llegarás a una habitación con una máquina en medio. Entra en la sala de los baúles y sube por la grieta del techo (4) hasta poder activar los infrarrojos, que te ayudarán a encontrar un disco de acceso que debes utilizar en la sala anterior y así colocar el Iris en la máquina.



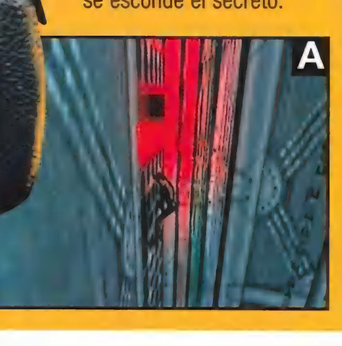
5

Ahora abandona este lugar por un agujero del suelo. Sigue andando, aprieta el botón cercano a la puerta (5) y, cuando entres en el tubo de ventilación, memoriza el código que teclea el guardia: 1672.

Avanza a gatas y, cuando el enemigo esté de espaldas, recoge del suelo el cloroformo, introduce el código, y apura la carrera para sorprenderlo silenciosamente por detrás y dormirle. Pulsa el botón, entra por el hueco y sube por la escalera. Más tarde, recoge el arma de donde la dejaste al principio de la fase y desactiva el sistema de vigilancia que está cerca de un extintor. Luego dispáralo para que una explosión abra la puerta por la que debes salir para acabar la fase.



A) Cuando estés bajando por el hueco del ascensor, antes de subir por la cuerda metálica, baja hasta donde puedas y utiliza el balanceo para entrar el hueco donde se esconde el secreto.



A



B

B) Cuando te cruces con la primera pecera, la que está situada al lado de la máquina de refrescos, apura tus movimientos hasta conseguir que tu atacante rompa el cristal. Dentro está escondido el segundo secreto.



C

C) Una vez que hayas pulsado el interruptor, en la zona en la que te apunta un francotirador, tendrás que ingeniártelas para conseguir que uno de sus disparos impacte de lleno en el extintor. Así podrás conseguir la tercera rosa del nivel.

ALERTA ROJA

Al empezar la fase, apunta a la cara al soldado para tener vía libre y sube las escaleras cuidando de los tramos que se derrumbarán. Ve hasta la hoguera, abre un agujero en la pared y pasa por él hasta llegar a una sala donde debes abrir la reja del techo para eliminar al guardia.

Sigue por el pasillo de la izquierda coge munición para el garfio y, para evitar el láser, dispara a la válvula al fondo del pasillo. Así el vapor te dejará ver su trayectoria (1). Luego cruza hasta el otro extremo de la habitación. Deshazte del guardia, entra en el ascensor y sube a la siguiente planta, donde otro soldado vigila la sala de tiro, que es la puerta de cristal de la izquierda. Entra y pulsa el botón para activar la sesión de tiro, en la que debes darle a los muñecos antes de que pasen la línea del medio de la sala. Sal y entra en la sala de tu derecha, al final del pasillo, para coger el lanzador de ganchos y su munición, pero antes debes vértelas con otro guardia.

Cuando llegues al almacén, usa el gancho en la rejilla del techo para balancearte, engánchate en la pared desconchada de enfrente y llega al agujero de tu izquierda. Déjate caer por la rampa y prepara tu arma para disparar a dos soldados con coraza.

Recorre las salas en busca de munición del gancho y úsalo en las escaleras del principio para llegar al hueco de la pared de enfrente (2).



Cuando bajes por la rampa, salta a tiempo para salir ileso y, una vez en el conducto del aire, elimina al soldado, pulsa el interruptor para que se abra otra puerta y entra en el ascensor de la derecha.

Al llegar a tu destino, bajarán dos soldados con cuerdas. Usa una para llegar a la rejilla y pasa al conducto tras despachar a dos soldados más. En la zona de las tuberías, baja para situarte sobre la caja y dispara al cyborg hasta que se vea el esqueleto mecánico de su brazo y su pierna. Aunque sigas tirando no le destruirás así que dispara a la válvula roja para conseguir que el agua le electrocute.

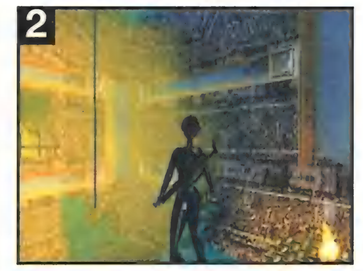
Debes llegar hasta la parte alta de la habitación saltando al altillo más cercano, y manteniendo pulsado el salto para llegar arriba. Tras hacerlo, coge la munición del gancho y úsalo en el techo para llegar al interruptor del otro lado de la sala. Así harás que el agua del fondo desaparezca, permitiéndote recoger la llave bit.

Vuelve hasta la palanca de arriba, acciónala otra vez y métete de nuevo en el conducto del aire por el que entraste. Tendrás que esquivar al helicóptero para llegar hasta el bar, que está al fondo del pasillo, pulsar el botón que hay detrás de la barra y hacer que a la vuelta el cyborg te siga hasta el pasillo de la izquierda, según llegaste a esta zona. Avanza dejando atrás la rejilla hasta ver un interruptor que hay debajo suyo, para accionar una trampa que deja al cyborg atrapado (3).

Ahora tienes que ir hasta una habitación con gas tóxico (4), activar los interruptores para asfixiar con el gas al robot y regresar hasta él para quitarle otra llave bit. Combina las dos, vuelve a las vallas láser para ir por la derecha, sube por la pared a las cajas, baja y abre la puerta. ¡Por fin llegaste al final del juego!



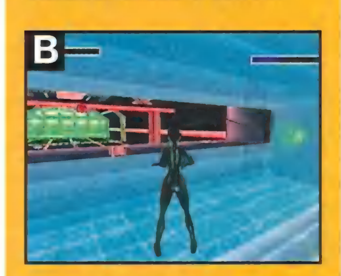




SECRETOS



A) Al comienzo de este nivel, la escalera que se desploma abrirá un agujero en la pared. Puedes llegar a él si te descuelgas con cuidado por la escalera. Allí está el secreto.



B) Una vez que hayas superado la prueba de tiro, repite la acción en el cuarto contiguo y se abrirá una puerta en la habitación donde eres atacado por dos soldados acorazados.



A) Casi al final del juego, antes de envenenar al cyborg, verás por estos pasillos un hueco en la pared que esconde el último secreto de la aventura.

SHENMUE

DISCO 3 (FINAL)

La hora de la verdad ha llegado para Ryo Hazuki. Has entrado en el último disco del juego, el final está ya cerca, pero todavía te quedan muchas cosas por hacer. ¡Incluso encontrar trabajo! Sigue nuestra guía si quieres coger el barco que te llevará a Hong Kong.

CAPÍTULO 13: BUSCANDO EMPLEO

El tercer disco da comienzo en "Asia Travel Co.", donde Ryo está "interrogando" a Jimmy (1). Él afirma que no tiene tu billete para Hong Kong, pero por lo menos logras sacarle una información valiosa: te dice que el tipo de la cabeza rapada es un miembro de la banda "Mad Angels", que se dedica a extorsionar a los trabajadores del puerto, y les fuerza a pagar dinero a cambio de seguridad. Es decir, que si consigues un trabajo en el puerto, seguro que te topas con ellos tarde o temprano.

Te marchas de allí y vas a coger el autobús que te lleva al "Yokosuka Harbor". Cuando llegues, pregúntale al guarda que está de pie, junto a la máquina de refrescos, dónde puedes encontrar trabajo. Te responde que te dirijas a las "Trading Offices" y a las "Security Offices". Ayúdate del mapa para llegar hasta la "Alpha Trading Office", aunque allí te advertirán que no necesitan gente por ahora.

Sales algo chafadillo de la oficina, y te marchas a dar una vuelta por ahí. Vete al almacén nº 18 y habla con el amable trabajador que está en el interior. Te dirá que un tipo de tu edad también está buscando trabajo, y que suele estar cerca del almacén nº 12. Si te diriges hacia allá pasado el mediodía, aparece Goro (el tío del "tupé") y te dice que buscará trabajo para ti (2). Quedas con él al siguiente día, a eso de las doce, enfrente de la puerta azul del almacén nº 1.

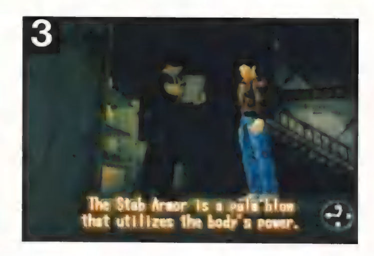
Ahora puedes ir a hacer un par de llamadas a la cabina de teléfono que hay a la entrada del puerto. Si llamas al número de Chen (615647), tienes que dar la contraseña (Nine Dragons y Comrades), y el hijo del Maestro te recibirá en el almacén nº 8. Ryo le pide que le traduzca la técnica "Stab Armor" (3). Si la seleccionas después en el menú, la memorizarás.

Haz otra vez la misma operación, es decir, llama, pide cita, y vete al mismo almacén. En esta ocasión, Ryo querrá que le traduzca el otro rollo. Sin embargo, está escrito a modo de poesía en clave y no hay manera de entender lo que quiere decir. Aun así, te lo quedas y te vas, agradeciéndole su ayuda, claro.

El resto del día lo puedes invertir en entrenar o jugar un rato en los recreativos, hasta que llegue la hora de irse para casa. Sin embargo, si de camino al "dulce hogar" te detienes en Yamanose a comprobar cómo se encuentra el gato, presenciarás una secuencia en la que Megumi está intranquila porque su mascota, ya recuperada del todo, se ha subido al tejado del templo. Tú la consolas diciéndole que es normal, pues a los gatos les gusta estar en lugares elevados (4). A continuación, llega la tierna Nozomi, que precisamente traía algo de medicina para el gato, y tras conversar un poco contigo se vuelve a ir. Pasada la animación, vete a casa, salva la partida y duerme.









CAPÍTULO 14: ¡YA TIENES "CURRO"!

Tras un hermoso sueño en el que aparece la chica de la intro, te levantas al día siguiente y te piras a dar una vuelta por el puerto. A las doce de la mañana, Goro realizará otro de sus "numeritos", y te dirá que ya tiene trabajo para ti, aunque parece ser que la que realmente ha encontrado ese trabajo ha sido Mai, la hermana de Hisaka-san (1 y 2). En fin, que tienes una cita a las dos de la tarde en la "Alpha Trading Office", donde debes preguntar por un tal Yada-san.

Ve hacia allá a la hora indicada, y te recibirá un señor bastante orondo con barba, que no es otro que el bueno de Yada-san (3). Él te llevará hasta el almacén nº 3, donde un empleado llamado Mark te enseña a manejar una carretilla elevadora (4) con la que te tienes que familiarizar, ya que a partir de este momento tu trabajo diario será transportar cajas de un lugar a otro del puerto.

Una vez que hayas asimilado los controles, Mark se marcha y te dice que termines de colocar las cajas que quedan dentro del almacén nº 3 para ir cogiendo práctica. Mete todas las que puedas hasta que lleguen las cinco de la tarde, momento en el que acaba tu jornada laboral. Después, el señor Yada te comenta que por cada bulto que lleves te dará 300 Yen.

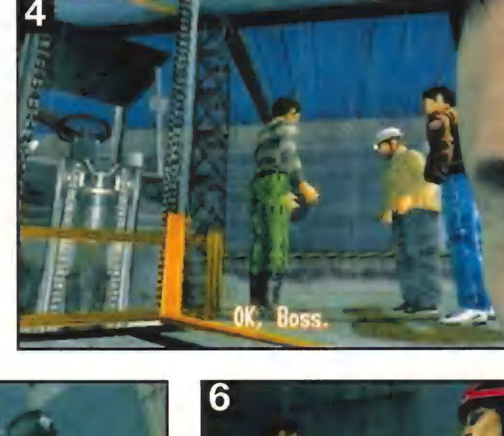
A la salida del trabajo, Mark te dice que vengas mañana a las nueve en punto, porque tenéis que hacer "algo" antes de entrar a trabajar. Oído esto, vete a dar un "garbeo" por el puerto, y si pasas por delante del puesto de Hisaka-san después de las siete, descubrirás a dos tipos que están persiguiendo con una moto al anciano vagabundo que te dio el mapa del almacén nº 8 (5). Los macarras te retan a una carrera y prometen que si les ganas dejarán tranquilo al anciano (6). Aceptas y da comienzo el primer QTE de este tercer disco. Tienes que pulsar: A, Abajo, Izquierda, Derecha.

Después, como ya es tarde, vuelve a tu casa, salva la partida y descansa hasta la mañana del día siguiente.

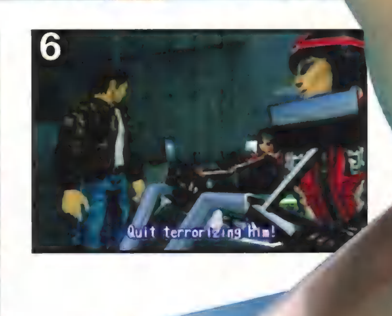
1


2


3


4


5


6


CAPÍTULO 15: PRIMER DÍA DE TRABAJO

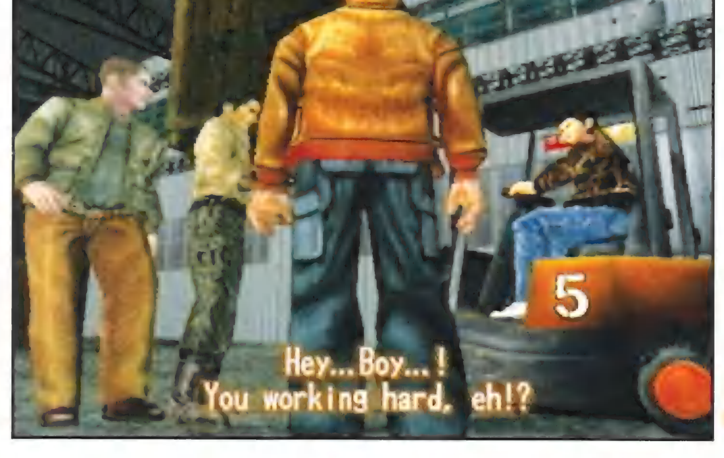
A las 7:30 te despiertas y viajas automáticamente al puerto. Llegas a la hora que Mark te dijo, y compruebas que ese "algo" que te dijo que había que hacer antes de empezar a trabajar es ¡participar en una carrera de carretillas que se monta allí todas las mañanas! (1)

Después tendrás que llevar carga al almacén nº 18. Coloca cajas hasta la hora comer, momento en el que descubres que dos miembros de los "Mad Angels" le están pegando una buena paliza a Mark, porque piensan que trabaja para el Maestro Chen. Por supuesto, te va a tocar ayudarle, y tienes que deshacerte de ellos en una Free Battle bastante sencilla.



Tras esto regresas al trabajo, y cuando llevas un rato transportando bultos, tres tipos te sorprenden en el almacén, y te exigen que les pagues por un seguro que no te hace falta. Como no te apetece darles la pasta, da comienzo una nueva Free Battle en la que te enfrentas a ellos (2). La pena es que, tras despacharles, se escapan y no puedes sonsacarles ninguna información, así que sigues a lo tuyo hasta que sean las cinco.

Tu jefe te paga de nuevo y te dice que te sube 50 Yen más por caja transportada. Le das las gracias, te vas de la oficina, y justo después aparece una secuencia en la que Goro te aconseja que tengas cuidado con los "Mad Angels", y que incluso ni digas su nombre en voz alta.



Después hazle una visita al viejo, que se encuentra cerca de la entrada al puerto, junto al "Harbor Lounge". Te enseñará la primera parte del movimiento "Shadow Step", que se hace pulsando Derecha, Y, B al mismo tiempo (3). Cuando ya lo has aprendido, el vagabundo te cuenta que tu padre era bastante conocido dentro del mundillo de las artes marciales. Además, te advierte que si quieres entrenar durante el día, el almacén nº 4 es buen lugar para hacerlo. Le agradeces su ayuda, y te marchas a casita a dormir (después de salvar, claro). Esta vez tendrás un sueño con el "Phoenix Mirror" como tema principal. ¡Que lo disfrutes!



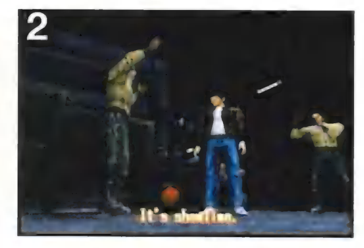
CAPÍTULO 16: SEGUNDO DÍA DE TRABAJO

Como el día anterior, te levantas a las 7:30 de la mañana, y tras comprobar el cuaderno de notas, te transportan directamente al puerto.

Allí te echas una carrerita con tus compañeros para entrar en calor antes del trabajo, y después toca "currar" un poquito. Hoy deberás transportar cajas al almacén nº 3. Lleva todas las que te sean posibles hasta la hora del almuerzo, ya que por la tarde verás interrumpida tu faena por varios de los tipos del otro día, más unos cuantos amigotes suyos (1 y 2). Enfréntate a ellos en dos rondas de Free Battle (3). Cuando acabas, Ryo sí logra esta vez "hacer cantar" a uno de ellos, que te informa que los "Mad Angels" se suelen reunir en la parte trasera del almacén nº 17 (hay un "graffiti" con el nombre de la banda pintado).

Vuelve entonces al trabajo hasta que lleguen las cinco, cuando verás la secuencia de siempre en la que Yada-san te paga y te dice que te aumenta otros 50 Yen más por bulto (ahora te dan ya 400 por cada uno).

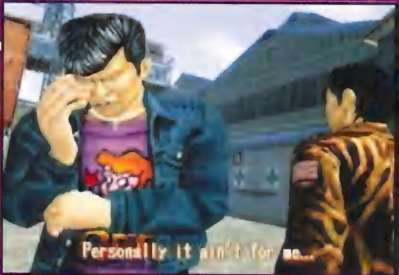




Ya en la calle, te vas directamente hacia el almacén nº 17 por si tienes la suerte de dar con la banda, pero antes de llegar, justo cuando pasas por el almacén nº 14, verás en una secuencia que estos macarras han salido "de caza". Cinco de ellos le están dando una tunda a Mark de nuevo, así que es irremediable que intervengas en su ayuda (4). El juego pasa entonces a modo "Free Battle", les das un escarmiento y salvas al ▶▶

TU NUEVO AMIGO

Si recuerdas, a este muchacho le diste una lección al principio del segundo disco, cuando intentaba robarle el dinero a un pobre chaval. Sin embargo, parece que se ha reformado, e incluso se convierte en una inestimable ayuda. Gracias a él (y a Mai, su novia), conseguirás un trabajo en el puerto, y así podrás investigar a los "Mad Angels".





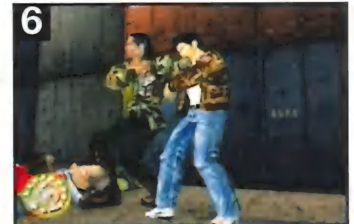


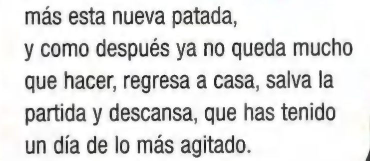
▶▶ pobre Mark, que se ha convertido en el verdadero "pringao" de esta aventura (5 y 6). En fin, que hablas con él y te cuenta entristecido que anda buscando a su hermano, que desapareció y puede estar incluso muerto en el fondo del mar. Mark cree que fueron los "Mad Angels" quienes asesinaron a su hermano por saber cierta información muy importante, y es que parece ser que la banda va a llegar a un acuerdo con los mafiosos "Chi You Men".

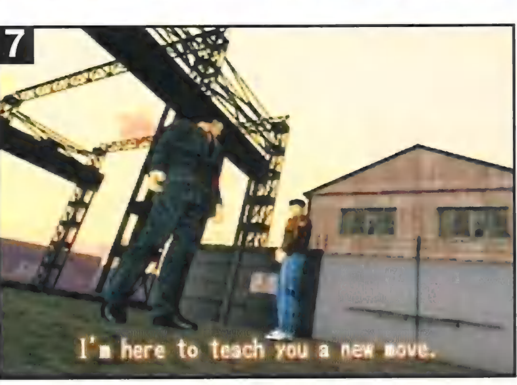
Te despides de Mark y vas a ver al anciano para que te termine de enseñar el "Shadow Step". Para dominarlo del todo, pulsa Derecha, Y, B a la vez, seguido de X. Es un movimiento muy útil para esquivar ataques de los adversarios. Después charlas con él durante un rato más, y le preguntas por los "Mad Angels". Te contesta que se suelen reunir por la noche con sus motos cerca de la Cafetería del puerto, así que seguro que mañana te los encuentras allí.

Después de esto, dirígete a la "Alpha Trading Office", donde te asalta el hijo del Maestro Chen (7) para preguntarte si deseas que te enseñe la "Swallow Dive", una patada que da muy buenos resultados en las "Free Battle" si la logras dominar. Como es lógico, aceptas su ayuda, y si pulsas Izquierda + A la aprenderás (8). Practica un poco más esta nueva patada, y como después ya no queda mucho que hacer, regresa a casa, salva la partida y descansa, que has tenido un día de lo más agitado.

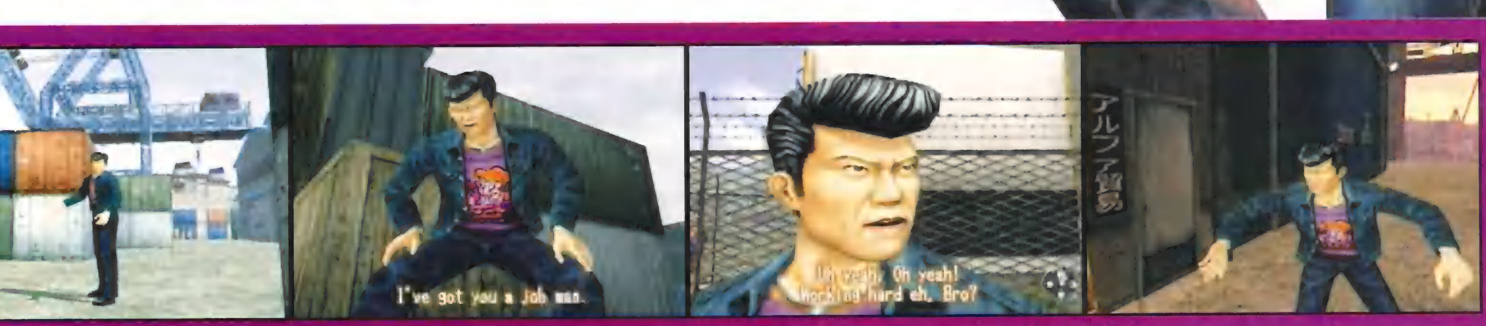














CAPÍTULO 17: CHARLIE ATACA DE NUEVO

Despiertas al día siguiente, vas al puerto, y echas la carrera de rigor de todas las mañanas. Mark te dirá que lleves ocho cajas desde donde estás al almacén nº 8. Lo haces tranquilamente hasta que llegue la hora de la comida y, justo cuando terminas de comer, aparece Nozomi y te pide que te hagas un par de fotos con ella (1 y 2). Aceptas a regañadientes, y tienes la opción de elegir qué foto prefieres de las dos. La otra se la quedará Nozomi, y la razón por la que te ha pedido que te hagas las fotos con ella es porque se va a ir a Canadá, y quería tener un recuerdo tuyo (¡aquí hay tomate!). Tras hablar un rato más con ella, finalmente te despides y observas con tristeza cómo se aleja.

Pasada esta conmovedora escena, sigues con lo que estabas haciendo hasta que sean las cinco de la tarde. Curiosamente, hoy no hay ninguna pelea en el trabajo, lo cual resulta muy sospechoso. Después apareces con el señor Yada, que te dice que lo estás haciendo bien y te da tu paga.







Ahora haz tiempo hasta que se enciendan las luces (a las siete más o menos), y dirígete a la entrada del puerto, donde están la Cafetería y el "Harbor Lounge". Cuando llegues, te estarán esperando los dos moteros con los que tuviste algún problema hace unos días (3), y que además se han traído a un amiguete: Charlie.

Prepárate, porque ahora comienza uno de los mejores QTE de todo «Shenmue», en el que Ryo intentará dar caza al sinvergüenza de Charlie en una vibrante persecución en moto (4). Presiona la siguiente secuencia de botones según vayan apareciendo en la pantalla: Derecha, Izquierda, A, Izquierda, Izquierda, A, Derecha, Derecha, Derecha, Izquierda. Luego se te dará la alternativa de elegir ir a la izquierda o a la derecha un par de veces más, dependiendo de la dirección, totalmente aleatoria, que tome Charlie. Así llegas al final del Quick Time Event pero, cuando crees que por fin le has atrapado, te das cuenta de que en realidad has caído en una trampa, ya que te rodean cinco energúmenos, y no parece que tengan muy buenas intenciones.

Ya sabes, te toca pelear contra ellos, aunque les derrotarás sin mucho esfuerzo (4). Pero no cantes victoria todavía, ya que después el mismísimo Charlie se une a la "Free Battle", y éste es un poco más duro de pelar que sus compinches (5). Si le vences a él también, obtendrás información de primera mano como recompensa, ya que te avisa de que un barco va a llegar pronto y, aunque no sabe si es de los "Chi You Men", te dice que vio a un hombre que llevaba un vestido de seda con el dibujo de un dragón, es decir, ¡vio a Lan Di! Habiendo descubierto esto, ya te puedes ir tranquilo a casa para salvar la partida y echar un sueño.

PARA SER CONDUCTOR DE PRIMERA

El empleo que han buscado para ti en el puerto de Yokosuka consiste en transportar cajas desde cualquier punto del escenario al interior de un almacén, usando una carretilla elevadora. Además, todas las mañanas disputas una carrera al volante de uno de estos "bólidos" por un circuito improvisado en el propio puerto. Cada vez que llegas a la meta, Mark te entrega una reproducción en miniatura de una de estas máquinas con el número que corresponde a la posición en la que hayas quedado, y que puedes cambiar después en el «Shenmue Passport». Los controles de estos vehículos son los siguientes: Acelerar= Gatillo R; Frenar y marcha atrás = Gatillo L; Subir y bajar el elevador delantero = Botón A; Cambiar de vista = Botón B; Consultar Mapa = Botón Y.











CAPÍTULO 18: EL ACUERDO "LONG ZHA"

Después de tener un sueño con Lan Di, te levantas y te marchas al puerto, donde participas otro día más en la carrera, y luego te pones a transportar carga de un lado a otro (mala vida la del currante, ¿verdad?).

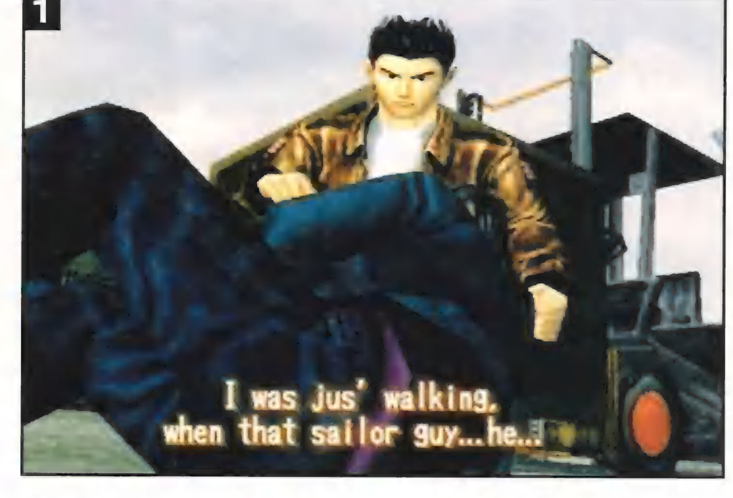
Coloca cajas hasta que sean las doce y, después de haber almorzado, habla con la gente del puerto. Luego regresa al trabajo y, cuando estés en plena faena, descubrirás a Goro en el suelo (1 y 2). Uno de los tipos a los que pegaste una paliza es el que agredió a tu amigo, pero al verte sale huyendo. Tú le persigues pero, una vez más, te han tendido una trampa (mira que eres pardillo, tío). Ahora te espera media docena de hombres dispuestos a darte un correctivo en un interesante Quick Time Event (3).

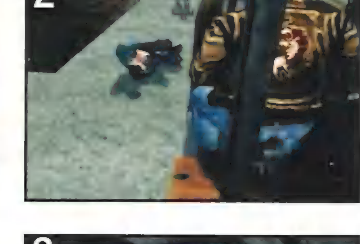
Para deshacerte de ellos, tienes que pular los siguientes comandos: B, A, B, A, A, B, Izquierda, Abajo, A. Cuando les derrotas, uno de ellos te avisa que tengas cuidado con tu novia y con tu familia, ya que les podría suceder algo (¡será mamón!).

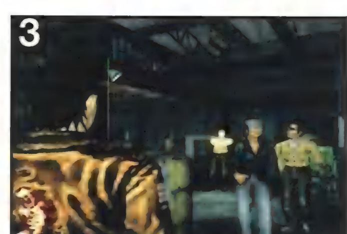
Terminas el trabajo y, con bastante preocupación, terminas el trabajo y vas a que Yada-san te pague. A la salida de la oficina, Mark te cuenta que ha escuchado que un "Long Zha" va a ocurrir pronto (4 y 5), y te explica que es un acuerdo entre los cada vez más peligrosos "Mad Angels" y una organización china. Por lo tanto, tienes que averiguar cuándo se producirá exactamente.

Ahora, visita al anciano (6), quien te enseñará un nuevo movimiento: el "Cross Charge". Lo aprenderás si pulsas Derecha, Derecha, Y+B.

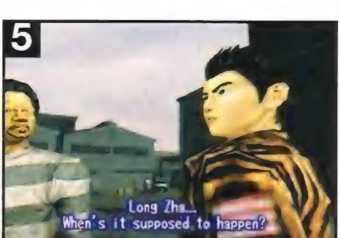
Luego ve a ver si Mark sabe algo nuevo. Le encontrarás observando el mar, no muy alejado de donde te encuentras. Hablas con él y te comenta que dos tipos extranjeros, llamados Tony y Smith, pueden saber más cosas acerca del "Long Zha", así que no estaría mal hablar con ellos. Por hoy ha sido suficiente. Coge el autobús para que te lleve de vuelta a casa y, como siempre, salva y acuéstate.















CAPÍTULO 19: AQUÍ ESTÁN TONY Y SMITH





Al día siguiente te levantas y vas al puerto. Ganas (o al menos eso esperamos) la enésima competición de carretillas y te dispones a iniciar una nueva jornada de duro trabajo.

Tienes que llevar carga al almacén nº 8 y allí coger mercancía de nuevo para meterla en el almacén nº 18. Tendrás que transportar 10 cajas en total. Es un poco más lioso que otros días, pero al menos puedes consultar el mapa siempre que te pierdas.

Haces lo que te han pedido hasta la hora de comer, y después de la comida, Goro y su novia Mai vienen a hacerte una visita (1) para darte la ¿feliz? noticia de que han decidido casarse (¡este tío se ablanda a cada minuto de juego que pasa!).

Luego se marchan y tú puedes darte un paseo por ahí y, de paso, preguntarle a los trabajadores del puerto acerca de los dos tipos sospechosos. Te dirán que suelen estar cerca del "Harbor Lounge", que parece que es el lugar de encuentro de toda la "chusma" del puerto.

A las dos regresas al trabajo, y cuando ya estás terminando de llevar carga de un lado a otro, verás en una secuencia a Tony (el hombre blanco) y Smith (el de color) conversando (2). Tratas de acercarte a ellos, pero se van "por patas". Por supuesto, tú les persigues, y entonces salta uno de los QTE más curiosos, ya que tienes la opción de seguir al que quieras.

Si decides ir a por Tony, entonces la secuencia que debes realizar para lograr atraparle es: Izquierda, B, B, Izquierda, A, Derecha, Izquierda, Derecha, A, Derecha, Derecha.

Si, por el contrario, decides ir a por Smith, presiona en el momento adecuado: Izquierda, B, B, Izquierda, A, Derecha, Derecha, A, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha.

Además, si en el sexto movimiento pulsas Izquierda en lugar de Derecha esquivarás el camión por la parte exterior y deberás pulsar otra vez Izquierda, porque una furgoneta está a punto de atropellarte. Por ello, es preferible presionar Derecha, porque ahorras una pulsación, y así es como lo hemos reflejado en las secuencias de botones anteriores.

Una vez resuelto esto, interrogas a uno de los dos (da lo mismo uno que otro, porque te dirán exactamente lo mismo) sobre el famoso "Long Zha", y mientras le retuerces el brazo, te informará de que el jefe de la banda es un tal Terry, y te recomendará que le preguntes a él si quieres saber más acerca del acuerdo.

Te marchas, Yada-san te paga el jornal del día y te entrega una nota que ha dejado un hombre trajeado, que sin duda es Gui Zhang. En ella pone que tengas cuidado con los "Mad Angels" porque van a por ti y están bastante furiosos. Entonces vas a hablar con el Maestro Chen (3), quien te explica que va a llegar un cargamento de drogas dentro de poco, aunque no te dice ni dónde ni cuándo, a la vez que te pide que dejes de intentar vengar a tu padre.

Lo único que puedes hacer ahora es encontrar al tal Terry y tratar de obtener respuestas, pero eso será mañana. Regresa a casa, entrena un poco si puedes, salva y a descansar.

RESCATE MOTORIZADO



Ya casi llegando al final del juego, y en un claro guiño al clásico «Hang On», hay una parte en la que tienes que controlar a Ryo Hazuki mientras conduce una moto. En este mini-juego tendrás que llegar al puerto en menos de dos minutos, ya que Nozomi ha sido secuestrada, y te piden que llegues allí lo antes posible. Lo bueno es que no hay tráfico, por lo que únicamente te tienes que preocupar de tomar bien las curvas. Te recomendamos que aprietes el acelerador (gatillo R) todo lo que puedas en las rectas, que desaceleres en las curvas y que, salvo en un par de ocasiones, no te molestes en utilizar el freno (gatillo L).







CAPÍTULO 20: ¡HAN SECUESTRADO A NOZOMI!

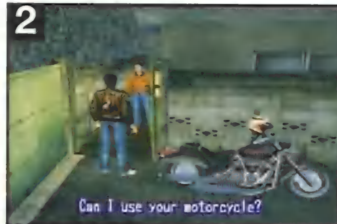
A las pocas horas, Ryo se levanta porque no consigue dormir, y se dispone a tomar el aire un rato. Sin embargo, Ine-san le pregunta si ha visto a Nozomi, y le cuenta que no ha llegado todavía a casa. En ese preciso instante, suena el teléfono. Tú contestas (1) y, para tu sorpresa, la inconfundible voz que hay al otro lado del teléfono es la del extraño tipo calvo, que te amenaza con que si no te presentas en el almacén nº 17 en menos de cuatro horas, Nozomi sufrirá un castigo (también la oyes gritar que es una trampa).

Por supuesto, sales pitando hacia Dobuita para subirte al autobús pero, por desgracia, ya no hay servicio de autobuses a estas horas. Como no sabes qué hacer, vas al "Yokosuka´s Bar", donde a Saijo-san se le ocurre la idea de pedirle la moto prestada a nuestro amigo Naoyuki. Su casa se encuentra en Sakuragaoka, cerca del supermercado y, cuando pasas al lado de la moto, salta una secuencia en la que Ryo llama al telefonillo, baja Naoyuki y le pides por favor que le prestes la moto (2 y 3). Naoyuki no pone ninguna pega, y Ryo sale disparado hacia el puerto. Ahora llega una sección en la que debes controlar a Ryo al volante de la moto, y te dan dos minutos para llegar a tu destino en el puerto (ver cuadro).

Una vez allí, te "obsequian" con dos "Free Battle" contra los ya muy pesados "Mad Angels" (4 y 5), la primera contra seis hombres, y la segunda frente a cinco. Cuando les derrotas, liberan a Nozomi y por fin se muestra Terry (que por cierto, tiene una voz que asusta). Éste te propone un trato: os dejan marchar a ti y a Nozomi a cambio de que te encargues de Gui Zhang, el hijo de Chen. Aceptas con la condición de que después te lleve hasta Lan Di. Terry da el visto bueno y os largáis de ahí.

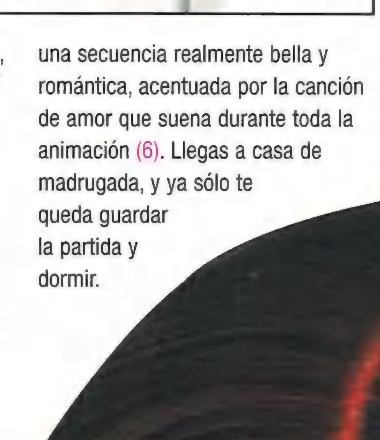
De todas formas, todo esto lo ha estado "cotilleando" el misterioso hombre de la cabeza rapada, lo cual no es nada reconfortante. Vuelves a casa en moto con Nozomi en una secuencia realmente bella y romántica, acentuada por la canción de amor que suena durante toda la animación (6). Llegas a casa de madrugada, y ya sólo te queda guardar la partida y dormir.

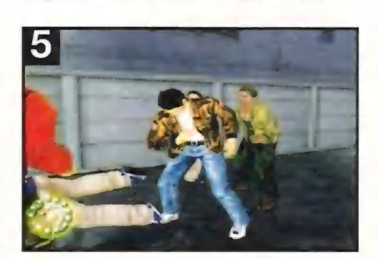

1



2


3


4


5



6



CAPÍTULO 21: LA GRAN BATALLA

A la mañana siguiente, Ryo se va al Dojo, donde recuerda a su padre en una hermosa secuencia. Luego viajas automáticamente al "Yokosuka Harbor", donde tienes una conversación con Tom, y le prometes que hoy mismo comerás con él.

A continuación, Yada-san te pide que te vayas, porque aunque está contento con tu trabajo, desde tu llegada se han producido muchos incidentes, y eso está empezando a afectar al negocio. Aún así, Ryo le da las gracias por todo y se despide.

Pasadas todas estas secuencias, recuperas el control del personaje. Ve a hablar con Hisaka-san, quien te comentará que ha notado a Tom un tanto deprimido últimamente, por lo que irás a conversar otra vez con él para ver si te cuenta lo que le pasa.

Llegas al puesto de perritos, y Tom te enseña una patada que ha aprendido, la poderosa "Tornado Kick" (1), que si estás mirando hacia la izquierda, se hace presionando Izquierda, Izquierda, A, A (en posición normal, sería Derecha, Derecha, A, A). Después charlas con él, y te dice que el motivo de su tristeza es que, tras pensarlo mucho, ha decidido regresar a EEUU, su país de origen. Tras otra secuencia en la que Ryo mira al cielo y ve el avión en el que va el que ha sido uno de sus mejores amigos, reanudas la marcha.

A las diez tenías una cita cerca del almacén nº 9, lugar por el que suele pasar el hijo de Chen cuando regresa del trabajo. Peleas contra él (2) en una "Free Battle", y durante la lucha intentas explicarle que debe dejarse vencer, pero no lo entiende y seguís combatiendo hasta estar exhaustos. En ese momento, Terry aprovecha para intentar acabar con los dos de una tacada. Se produce un corto y rapidísimo QTE de un movimiento, Derecha, con el que esquivarás el golpe que os intenta asestar.

Terry escapa despavorido, y Gui Zhang y tú vais tras él. Sin embargo, caéis en una trampa (y ya van...): ante tus ojos verás cómo desfilan hasta 70, sí, 70 hombres uno detrás de otro para intentar acabar contigo y con tu compañero en una nueva "Free Battle"(3). De todas formas, no te asustes: salvo el último, que es bastante duro, el resto son unos mequetrefes y, a poco que hayas entrenado, les ganarás de un golpe.

Cuando Gui Zhang y tú hayáis terminado con toda esta tropa, él se encargará de Terry pero, antes, aparece otro mini QTE, en el que debes presionar A para quitarle al "macarra" la barra que lleva en las manos y que sea una pelea limpia.

Como era previsible, Terry no le dura ni un asalto al bueno de Gui (4). Le hacéis hablar, y os avisa que Lan Di ha tomado un barco a Hong Kong. Entonces hablas con Gui Zhang y te dice que hablará con su padre para ver si él puede arreglarte un viaje para mañana. Le das las gracias y te despides hasta el día siguiente. Ahora ya puedes irte a casa, salvar y dormir.





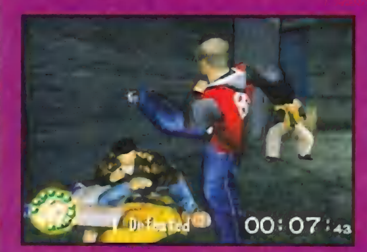


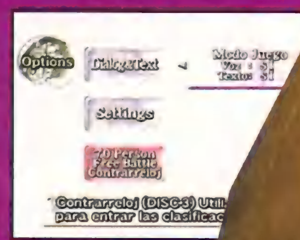




¿TE ATREVES CON TODOS?

Cuando finalices el juego, salva la partida en tu Visual Memory y ve al menú de opciones. Ahora, en la parte inferior de la pantalla, verás una nueva modalidad de juego que se llama "70 Person Free Battle". Se trata de una contrarreloj en la que debes intentar tumbar a los 70 contrincantes lo más rápidamente posible sin la ayuda de Gui Zhang. Si lo logras, puedes comparar tus tiempos con los de otra gente conectando el "Shenmue Passport".





CAPÍTULO 22: VIAJE A HONG KONG

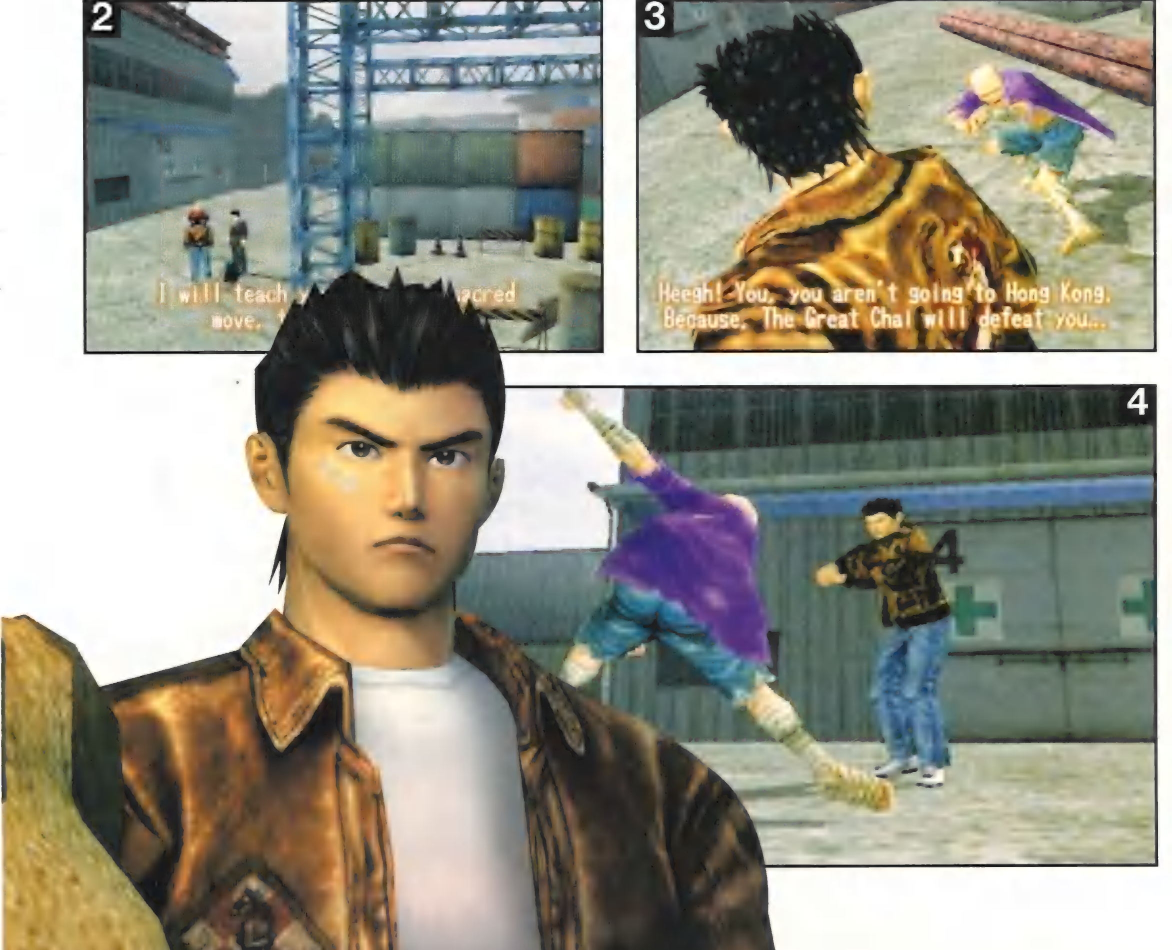
Hoy es el día de las despedidas, así que prepara el pañuelo. Fuku-san te dice adiós y te entrega un sobre de parte suya y de Ine-san, quien observa con suma tristeza y en silencio cómo te marchas (1). Echas el último vistazo a lo que ha sido tu hogar, y te vas definitivamente hacia el puerto. Allí te esperan el Maestro Chen y su hijo, y te informan que Gui Zhang te acompañará en el viaje.

A continuación, Chen, con la ayuda de su amable hijo, realiza una demostración del "Swallow Flip" (2), una nueva técnica que se ejecuta presionando: Derecha + X + A (date cuenta que lo haces mirando hacia la izquierda, así que en realidad sería: Atrás + X + A). De repente, aparece Chai, que es el nombre real del tipo calvo que te ha estado molestando durante toda la aventura, y suelta una viga que se desprende hacia ti. Gui reacciona y te aparta de su trayectoria, pero se lesiona la pierna. Prepárate, porque acabas de entrar en la última "Free Battle" del juego, en la que te enfrentas a Chai (3), un enemigo bastante durillo. Usa muchas patadas y lanzamientos, e intenta esquivar sus ataques.

Cuando le derrotas, te confirma que Lan Di está en Hong Kong. Tú te preocupas por el estado de la pierna de Gui Zhang y, aunque no es grave, no va a poder acompañarte en ese estado. De repente, Chai vuelve en sí y te ataca de nuevo en el último QTE de la aventura, pero si pulsas con la suficiente rapidez: Abajo, A, A, B, le enviarás directo al fondo del mar (4).

Ahora, sólo te queda relajarte y disfrutar de la larga secuencia final del juego (imágenes de la derecha), en la que primero Ryo se despide del Maestro Chen y Gui Zhang; luego viene a su mente un "flashback" con Nozomi como protagonista y, al final, embarca y se aleja lentamente con destino a Hong Kong. ¿Qué le espera allí? ¡Lo sabremos en la segunda parte de esta fabulosa aventura!







ESPECIAL TRUCOS

■ VELOCIDAD ■ ACCIÓN ■ LUCHA ■ AVENTURA ■ DEPORTIVOS ■ PLATAFORMAS ■ OTROS GÉNEROS

Seguimos haciendo de estas páginas el mejor catálogo de trucos para Dreamcast, actualizado mes a mes con los que nos parecen interesantes. En las siguientes páginas encontrarás claves, códigos y secretos para cincuenta títulos diferentes, así que por fin podrás terminar el juego que tanto se te resistía.

A

ARMY MEN

Las batallas de estos pequeños muñecos se harán mucho más llevaderas si introduces estas claves para acceder a cada misión en el menú de códigos:

TRGHTR: Spy Blue
SRFPNK: Sharp Mission
MSTRMNÑ: Riff Mision
BLZZRD: Snow Mission
SCRDCT: Hoover Mission
HTKTTN: Sandbox
HTTTRT: Scorch Mission
TDBWL: Bathroom
GNRLMN: Fort Plastro
TLLTRS: Forest
ZBTSRL: Showdown
HXMSTR: Living Room
PTSPNS: Kitchen
STPDMN: Thick Mission
VRCLN: The Way Home



BUST-A-MOVE 4

Pulsa estas secuencias en la pantalla de "Press Start":

•Nuevos puzzles en el modo arcade:
X, ←, →, ←, X
Si lo haces correctamente, oirás un grito extraño.

•Todos los personajes:
→, →, X, ←, ←
Esta vez oirás un sonido de vítores y aplausos.

•Lectura del tarot:
¿Quieres saber tu futuro?
↑, X, ↓, X, ↑
Verás este nuevo modo en la pantalla de opciones.

BANGAI-OH

•Menú especial
Introduce como iniciales los tres pequeños cerditos que hay al final del abecedario. Después, dirígete al menú de opciones y pulsa B para ir al menú especial, donde podrás cambiar tus disparos y los de los enemigos, los fragmentos que salten al destruir algo, quitar o poner el fondo, y ser invencible.

Pero ahí no acaba todo: si seleccionas los "tres cerditos" como tu nombre, tendrás acceso a cualquiera de los 44 niveles del juego y al mapa de cada uno.



CHUCHU ROCKET!

•Jugar con los Chaos:
Si logras terminar el modo "Stage Challenge" con éxito, en vez de los consabidos ratones espaciales, ahora tendrás que salvar a los Chaos, las mascotas azules que aparecen en «Sonic Adventure» (no se puede jugar con ellos cuando lo haces a través de Internet).

CRAZY TAXI

•Modo expert:
Consiste en desactivar la flecha de la pantalla y las marcas del lugar donde debemos parar. Mantén pulsados L+Start y R+Start antes de la pantalla de selección de personaje.

•Cambio de vista y cuentakilómetros:
Conecta un mando en el tercer puerto de control, y pulsa en él el botón Start cuando estés en la partida. Ahora podrás elegir entre tres tipos de vista. La vista normal se activará con A, la vista en primera persona con B, y una nueva vista aérea con Y. También puedes activar el cuentakilómetros de tu coche pulsando X cinco veces seguidas.

•Sin flechas:
Presiona y mantén pulsados R+Start antes de la pantalla de selección de personaje. Si lo has hecho bien, verás cómo en la pantalla sale la frase "no arrows".

•Sin marca de destino:
Pulsa y mantén pulsados los botones L+Start antes de que aparezca la pantalla de selección de personaje. Verás que sale la frase "no destination markers".

•Taxi triciclo:
En la pantalla de selección de personaje, presiona rápidamente L+R+Start tres veces consecutivas.

•Modo another day:
Presiona R en la pantalla de selección de personaje y mantenlo mientras seleccionas tu vehículo. Aparecerá la frase "Another Day", y oirás una bocina.



DEAD OR ALIVE 2

•Intro original:
Para ver la intro original, ve al menú de opciones y sitúa la edad de los personajes en más de 20 años. Después entra en el modo Survival, consigue un puesto entre los 10 mejores del ranking y pon "REALDEMO" cuando te pidan un nombre. Salva, y cuando reinicies el juego, presenciarás la misma intro que aparece en el arcade.

•Jugar en el escenario Aerial Garden de noche:
Entra en el modo Versus, sitúate sobre el escenario Aerial Garden y pulsa Y.

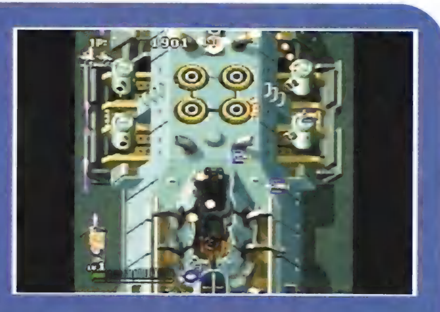
•Mover la cámara durante las repeticiones:
Para poder mover la cámara mientras tu luchador celebra la victoria, activa la cámara libre con X, y muévela con el stick o con la cruceta. Puedes cerrar el zoom con X+A, o abrirlo con X+Y.

DAVE MIRRA BMX

•Juega con Slim Jim:
Para jugar con ese tío loco que se hace llamar "Slim Jim", comienza un juego

GUNBIRD 2

PERSONAJES SECRETOS:
En la pantalla de selección de personaje, enciende el símbolo de interrogación ("random"). Si pulsas ↑, podrás seleccionar a la explosiva Morrigan, mientras que si presionas ↓, tendrás disponible al colosal Aine.







en el modo Pro Quest, y en la pantalla de selección de personaje, pulsa ▼, ▼, ◀, ▶, ▲, ▲, Ⓨ.

•Todas las bicicletas:
Para tener todas las bicis del juego a tu disposición desde el inicio, comienza una partida en el modo Pro Quest, elige el personaje que quieras y, en la pantalla de selección de bici, haz esta combinación: ▲, ◀, ▲, ▼, ▲, ▶, ◀, ▶, Ⓨ.

•Todos los accesorios:
Comienza una partida en modo Pro Quest, elige a tu personaje y la bicicleta, y pulsa en la pantalla de selección de accesorios ("Style"), ◀, ▲, ▶, ▼, ◀, ▼, ▶, ▲, ◀, Ⓨ.

•Todos los niveles:
Entra en el modo Pro Quest, elige personaje, bicicleta, accesorios, y en la pantalla de selección de la pista ("Track"), realiza esta combinación: ◀, ▲, ▶, ▼, ◀, ▼, ▶, ▲, ◀, Ⓨ.

E

ECCO THE DOLPHIN

•Cómo jugar al fútbol:
Entra en el nivel "Powers of Levitation" y ve al gran edificio submarino central. Busca un cristal alrededor del edificio y entra por la apertura junto a él. Luego baja por el túnel hasta una puerta ovalada. Sigue hasta el final y llegarás a una cámara con un miembro del Clan y un lugar donde respirar. Sitúate en el centro y mira hacia la puerta por la que entraste. A la izquierda verás que la pared ovalada de al lado se mueve. Crúzala para llegar a una sala con un Cristal del Sigilo. Cógelo para hacerte casi invisible. En el suelo del fondo hay dos luces amarillas. Toca la de la derecha y... ¡sorpresa!

F

FIGHTING FORCE 2

•Elegir nivel:
En la pantalla de inicio, pulsa ◀, ▲, Ⓧ, ▲, ▶, e Ⓨ.

FERRARI 355 CHALLENGE

Si los seis circuitos te han sabido a poco,estas claves te permitirán desbloquear otros cinco nuevos. Para activarlos, sólo tienes que ir a la pantalla de opciones del menú principal, mantener pulsados Ⓧ e Ⓨ, y elegir la nueva opción "passwords". Luego, introduce los códigos de cada circuito, respetando mayúsculas y minúsculas:

ATLANTA:
DaysofThunder

SEPANG:
KualaLumpur

NÜRBURGRING:
LiebeFrauMilch

FIORANO:
CinqueValvole

LAGUNA SECA:
Stars&Stripes

G

GRAN THEFT AUTO 2

•Claves a tutiplén:
-MUCHCASH: Empiezas a jugar con 500.000 dólares.
-BIGGUNS: Todas las armas en tu poder desde el inicio.
-BIGCATS: 99 vidas.
-INFINITY: Vidas infinitas.
-ULTIMATE: Consigues casi un millón de dólares.
-LAWLESS: ¿Dónde está la policía? ¡De vacaciones!
-WOUNDED: El juego será más sangriento.
-TOASTIES: Lanzallamas ilimitado.
-BIGFRIES: Arma eléctrica ilimitada.
-LOSTTOYS: Al morir, vuelves a empezar con las mismas armas que tenías antes.



HYDRO THUNDER

•Salida turbo:
Mantén pulsado el gatillo izquierdo mientras se graba. Durante la cuenta atrás, al aparecer el número 3, suelta el izquierdo y mantén el derecho. En el número 2, haz lo contrario, y repítelo en el número 1 (al final de la secuencia debes tener el gatillo derecho pulsado).



JEDI POWER BATLES

•Jugar al modo battle en cualquier momento:
Comienza una partida normal a dos jugadores. En cualquier momento, mantén pulsados el Gatillo Derecho, y los botones Ⓧ, Ⓨ, Ⓑ. Entonces, pulsa también Ⓐ en el mando que tengas conectado al puerto 2. Si lo has hecho bien, aparecerá un mensaje de confirmación del Modo Battle. Ahora pelearás contra el otro jugador. Para desactivarlo y proseguir la aventura normalmente, tendrás que volver a introducir el truco.

JET SET RADIO

•Patinar de espaldas:
Más que un truco, esto es cómo hacer una chulería: acelera previamente con el gatillo Derecho, y después pulsa muy rápidamente ▼, ▲. ¡Ahora vas de espaldas!

JIMMY WHITE'S CUEBALL

•Cheat Mode:
Entra en la sala de snooker y usa el modo "exploración" para mirar la banqueta. Entra en la casa del ratón, y busca el cartel de "Cheat Mode".

JET SET RADIO

JUGAR CON UNA LOVE SHOCKER:
Completa todos los niveles de Shibuya con un rango de "Jet" para jugar con una de las punkies lloronas.



JUGAR CON UN NOISE TANK:
Termina todos los niveles de Benten con un nivel "Jet" y podrás jugar con uno de estos fanáticos de la electrónica.



JUGAR CON UN POISON JAM:
Concluye todos los niveles de Kogane con un rango de "Jet" para jugar con uno de estos feos enmascarados.

JUGAR CON GOJI ROKKAKU:
Para jugar con el jefe de los malos, tienes que haber desbloqueado primero a los tres personajes anteriores. Entonces, completa con un nivel "jet" todos los niveles de Grind City. ¡Ahora podrás ser tú el malo!

JUGAR CON EL PERRO POTS:
Desbloquea primero a todos los personajes anteriores. Termina el juego y comienza de nuevo, pero jugando el nivel "Los monstruos de Kogane" antes que el de "El Boogie de Benten". Sigue jugando y un miembro de los Noise Tank te retará; si le ganas, Pots, la mascota de los CG, quedará desbloqueado.



■ VELOCIDAD ■ ACCIÓN ■ LUCHA ■ AVENTURA ■ DEPORTIVOS ■ PLATAFORMAS ■ OTROS GÉNEROS



LOONEY TUNES S. RACE

•Códigos a tutiplén:
YAVARMINT: Ahora podrás jugar con Porky.
REDWAGON: ¡Aquí viene el gran Marvin, el marciano!
MAARON: El segundo circuito en el mundo ACME.
SCWEWBALL: Segunda entrega del circuito: Pirámides de Marte.
DURNIDGIT: Un nuevo circuito para los pilotos más cachondos: La Frontera del Otro Mundo
PALOOKA: Segunda parte de La Frontera.
HOGGRAVY: Se abre otro recorrido: el Cuadrante del Salvaje Oeste.
CHITLINS: Y aquí viene su segunda parte, claro.
MRFUZZY: Juega en la Pista de las Nebulosas.
YOIKS: Pista del Parque Galactorama.
DODGPARRY: La segunda parte de Galactorama.
MICHIGANJ: Accedes a la galería de imágenes.
SAMRALPH: Competirás en todos los circuitos, pero con un efecto de espejo. La izquierda será derecha, y viceversa.
3LILBOPS: Puedes acceder a todas las competiciones especiales sin pagar.



MARVEL VS. CAPCOM

•Cambio de orden:
Elige equipo y mantén X, Y y el gatillo Izquierdo en la pantalla de Versus.

•Nueva Morrigan:
Al seleccionar personaje, ponte sobre Zangief y pulsa: ◀ (x2), ▼ (x2), ▶ (x2), ▲ (x2), ▼ (x4), ◀ (x2), ▲ (x4), ▶, ◀, ▼ (x4), ▶ (x2), ▲ (x4), ◀ (x2), ▼ (x4), ▶ y ▼.

•Juega con Roll:
Sobre Zangief: ◀ (x2), ▼ (x2), ▶ (x2), ▼ (x2), ◀ (x2), ▲, ▶., ▲ (x2), ▶ (x2).

•Gold War Machine:
Sobre Zangief: ◀ (x2), ▼ (x2), ▶ (x2), ▼ (x2), ◀ (x2), ▲ (x4), ▶ (x2), ◀ (x2), ▼ (x4), ▶ (x2), ▲ (x2), ◀ (x2), ▼ (x2), ▶ (x2), ▲ (x5). Selecciónalo con el gatillo izquierdo.

•Shadow Lady:
Sobre Morrigan: ▲,▶ (x2), ▼ (x4), ◀ (x2), ▲ (x4), ▶ (x2), ◀ (x2), ▼ (x2), ▶ (x2), ▼ (x2), ◀ (x2), ▲ (x2), ▶ (x2), ▲ (x2), ◀ (x2), ▼ (x5).

•Red Venom:
Sobre Chun-Li: ▶, ▼ (x4), ◀, ▲ (x4), ▶ (x2), ▼ (x2), ◀ (x2), ▼ (x2), ▶ (x2), ▲ (x4), ◀ (x2), ▲. Cógelo con el gatillo izquierdo.

•Orange Hulk:
Sobre Chun Li: ▶ (x2), ▼ (x2), ◀ (x2), ▶ (x2), ▼ (x2), ◀ (x2), ▲ (x4), ▼ (x2), ▶ (x2), ▲ (x2), ▼ (x4), ▲ (x4), ◀, ▲. Elígelo con el gatillo izquierdo.

MARVEL VS CAPCOM 2

•Color de la vestimenta:
Selecciona al luchador con A, Y, o X para cambiarlo.

•Orden de tu equipo:
En la pantalla "Versus" pulsa cualquiera de los gatillos.



NBA SHOWTIME

•Selección de canchas:
Para poder elegir cancha, nada más seleccionar tu equipo, mantén presionados los siguientes botones (si lo haces bien se escuchará un sonido característico).
-Campo propio: X + ▲
-Campo rival: X + ▼
-En la calle: X + ◀
-En una isla: X + ▶
-Cancha Midway: Y + ▲
-Cancha NBC: Y+B+▼

NBA 2000

•Códigos variados:
-Beachboys: Balón enorme.
-Littleguy: Mini-jugadores.
-Bigfoot: ¡Los jugadores tienen los pies enormes!
-Squishy: Jugadores planos.
-Devdudes: Tres equipos nuevos: dos de Sega y el otro de los programadores.
-Monster: Jugadores más grandes que en la realidad.
-Doughboy: ¡Los jugadores han engordado!
-Afathead: Jugadores con una cabeza gigantesca.

NFL QUARTERBACK CLUB

•Cógigos locos:
Introduce las siguientes claves en el "Cheat Menu":
-BCHBLL: Balón enorme.
-HSNFR: Juego humeante.
-TTTHPCK: ¡Que delgadez!
-MRSHMLLW: Todos gordos.
-FLBBR: Balón resbaladizo.
-SHRTGYS: Todos enanos.



POWER STONE

•Traje alternativo:
Selecciona tu personaje pulsando el botón B.

•Mover la cámara en la pose de victoria:
Cuando ganas un asalto, puedes mover la cámara con el pad, acercando la cámara con el botón A.

POWER STONE 2

•Nuevos personajes:
Acaba el modo Arcade con todos los personajes, para elegir a Pride. Si te lo acabas con él, aparecerá Ann, y si todavía eres capaz de llegar al final con ella, se activarán tres nuevos escenarios.

PSYCHIC FORCE 2012

•Cambio de vestuario:
Para cambiar el traje de tu personaje, sitúate sobre el que quieras y selecciónalo con el botón B.

• Imagen para tu PC:
Mete el disco del juego en tu PC para ver una imagen que también podrás utilizar como fondo de escritorio.



RAINBOW SIX

•Avatar god mode:
Para ser invencible, en cualquier momento del juego pulsa a la vez: ▲ (con el stick analógico) + ▼ (con la cruceta digital) + A.

•Team god mode:
También puedes conseguir que todo tu equipo sea invencible. En cualquier momento del juego, pulsa a la vez L (con el stick) + ▼ (con la cruceta digital)+ A. Ahora no habrá terrorista que se pueda sentir a salvo.

•Heavy breathing mode:
Todos los enemigos respirarán inflándose como globos. En cualquier momento de la partida pulsa ▼ (con el stick analógico) + ▼ (en la cruceta digital) + A. Curioso, ¿verdad?

READY 2 RUMBLE

•Cambio de vestuario:
Pulsa: X + Y al tiempo que eliges al personaje.

•Cambia los rings:
En el menú de selección de los boxeadores, y en los dos mandos a la vez, haz esto:
- Para pelear en otro ring, mantén el gatillo Izquierdo.
- Para pelear en un gran estadio, mantén pulsado el gatillo Derecho.
- Para poder pelear en el gimnasio, debes mantener pulsados los dos gatillos.

•Clase bronce:
En el modo Campeonato, elige "New Game" y escribe "RUMBLE POWER". Si vas al modo Arcade, podrás jugar con Kemo Claw.

•Clase plata:
En el modo Campeonato, selecciona "New Game" y escribe "RUMBLE BUMBLE". Ahora también podrás elegir a Bruce Blade para pelear.

•Clase oro:
Introduce como nombre del gimnasio la palabra "MOSMA!". También podrás jugar con Nat Daddy.

•Clase de campeones:
Introduce como nombre del gimnasio "POD 5!". También podrás pelear con Damien Black en el modo Arcade.

READY 2 RUMBLE 2

Si pones como fecha del reloj interno de tu consola éstas que te indicamos, modificarás la indumentaria de los personajes:
1 de enero: Joey T.
17 de marzo: Árbitro.
14 de febr.: Lulu Valentine.
04 de julio: G.C. Thunder.
23 de abril: Mama Tua.
31 de octubre: J.R. Flurry.
25 de diciembre: Selene Strike y Rumble Man.

RESIDENT EVIL 2

•Munición infinita:
En la pantalla de inventario, pulsa ▲, ▲, ▼, ▼, ◀, ▶, ◀, ▶, gatillo Derecho.

RE-VOLT

•Códigos de juego:
-YUEFO: Transporte sorpresa: ¡corre y vuela con un OVNI!



TONY HAWK'S PRO SKATER 2

ABRIR EL GIMNASIO:

En el segundo nivel (California, School 2), hay una zona secreta, un gimnasio, con dinerito fresco para recoger. Su puerta suele estar cerrada, pero hemos encontrado una manera de abrirla: nada más empezar, date prisa y baja por el pasillo de la derecha (donde está la letra "S"). Gira a la izquierda y después de un trecho, encontrarás una barandilla. Tienes que hacer un "grind" sobre ella en el momento en que suene la campana (justo en el minuto 1:35). Enfrente está el gimnasio... ¡y abierto de par en par!



UN MONTÓN DE TRUCOS MÁS:

Todos los obtendrás pulsando rápidamente esta secuencias, después de haber pausado la partida, y mientras mantienes presionado el gatillo Izquierdo, ¿entendido?
Si los has hecho bien, el menú de pantalla temblará. Si alguno se te resiste, tú insiste, que todos funcionan (por supuesto, nosotros los hemos probado aquí, en la redacción). Para eliminar su efecto, simplemente tienes que volver a hacer la misma secuencia de botones que habías introducido antes.

• **100.000 puntos de golpe:**
X, B, ▶, X, B, ▶, X, B, ▶.
• **Todos los Gaps (juega con Trixie):**
▼, ▲, ◀, ◀, B, ◀, ▲, Y, Y, ▲, ▶, X, X, ▲, A.
• **Completa el Modo Carrera:**
B, ◀, ▲, ▶, B, ◀, ▲, ▶, A, B, ◀, ▲, ▶, B, ◀, ▲, ▶.
• **Gravedad Lunar:**
A, X, ◀, ▲, ▼, ▲, X, Y.
• **Doble gravedad Lunar:**
◀, ▲, ◀, ▲, ▼, ▲, X, Y, ◀, ▲, ◀, ▲, ▼, ▲, X, Y.
• **Efecto sangre en las letras:**
▶, ▲, X, Y.
• **Escenario en blanco:**
▼, ▼, ▲, X, Y, ▲, ▶.
• **Escenario en líneas:**
▼, B, ▶, ▲, X, Y.



• **Luces de discoteca:**
▼, ▲, X, B, ▲, ◀, ▲, A.
• **Modo Jet Pack:**
▲, ▲, ▲, ▲, A, X, ▲, ▲, ▲, ▲, A, X, ▲, ▲, ▲, ▲.
A partir de ahora, puedes volar pulsando y manteniendo el botón A. Para volver a aterrizar, sólo tendrás que soltarlo. Puedes dirigir al skater con la cruceta y utilizar los dos gatillos para que gire a derecha o a la izquierda.
• **Modo niño:**
B, ▲, ▲, ◀, ◀, B, ▲, ▼, X.
• **Ralentiza Saltos:**
B, ▲, Y, X, A, Y, B.
• **Todos los escenarios:**
▲, Y, ▶, ▲, X, Y, ▶, ▲, ◀, X, X, ▲, B, B, ▲.
• **5.000 dólares por la patilla:**
A, ▼, ◀, ▶, ▼, ◀, ▶.
• **Todo va más rápido:**
▼, X, Y, ▶, ▲, B, ▼, X, Y, ▶, ▲, B.



-MAGGOT: Los coches serán todavía más pequeños.
-CARTOON: Podrás jugar con todos los coches del juego. Además hay una caja con varios coches de lo más divertido (cuatro coches que van con cuerda, un ovni, un coche misterioso, y un carro de la compra!).
-TRACTION: Para acceder a todos los circuitos.



SAMBA DE AMIGO

•Modo random:
Supone que a veces salgan pocas bolas, y otras veces en cantidades industriales. Para conseguirlo, en la pantalla de selección de dificultad, agita quince veces la maraca Izquierda en la posición más baja. Si estás jugando con el mando de control, mantén pulsada la posición ◣ hasta que el modo se desbloquee.
•Modo super difícil:
Se hace igual que en el Modo Random, pero en vez de ser colocar la maraca así: ◣, tienes que situarla en la posición ◤. Ahora verás más bolas que en un árbol de Navidad.

SAN FCO. RUSH 2049

Activa primero el menú Vidas pulsando los dos gatillos, X e Y. Selecciona luego el truco y pulsa estos botones:
•Coche más pesado:
Mantén A y pulsa X, X e Y. Suelta A y después pulsa los dos gatillos.
•Circuito invisible:
Gatillo Derecho, gatillo Izquierdo, Y, X, A, A, X, Y. Luego mantén ambos gatillo y pulsa A.
•Ruedas adhesivas:
Pulsa X, X, X a la vez que aprietas el gatillo Derecho. Ahora mantén los gatillos y pulsa A, A e Y.

SEGA RALLY 2

•Todos los coches:
En la pantalla de inicio, pulsa la siguiente secuencia: ▲, ▼, ▲, B, A, ◀, B, A, B, ▼.
•Todos los circuitos:
En la pantalla de inicio, pulsa: ▲, ◀, ▼, ▶, B, A, B, ▶, ▼ lo más rápidamente que puedas.

SLAVE ZERO

Estos dos trucos salen en el modo de aventura para un jugador, pero para hacerlos debes tener un mando conectado en el puerto 2.
•Munición infinita:
Mantén pulsados los dos gatillos del segundo mando y al tiempo, pulsa A para activarlo o desactivarlo.
•Modo invencible:
Para activar (o desactivar) este modo, coge el mando del puerto 2 y, mientras mantienes presionados los dos gatillos, pulsa B.

SOUL REAVER

Realiza estas secuencias tras pausar el juego y con los dos gatillos pulsados. Si te salen bien, oirás el golpe de una espada:
•Glifo fuerza:
▼, ◀, Y, ▼, ▲.
•Glifo piedra:
▼, B, ▲, ◀, ▼, ▶, ▶.
•Glifo sonido:
▶, ▶, ▼, B, ▲, ▲, ▼.
•Glifo agua:
▼, B, ▲, ▼, ▶.
•Glifo fuego:
▲, ▲, ▶, ▲, Y, X, ▶.
•Glifo luz solar:
◀, B, ◀, ▶, ▶, ▲, ▲, ◀.
•Atravesar puertas:
▼, B, B, ◀, ▶, Y, ▲.
•Escalar paredes:
Y, ▼, X, ▶, ▲, ▼.
•Energía cinética:
◀, ▶, B, ◀, ▶, ◀.
•Nadar sin daño:
▲, ▲, ▼, ▶, ▶, ◀, B, ▶, ◀, ▼.
•Máxima salud:
▶, A, ◀, Y, ▲, ▼.

■ VELOCIDAD ■ ACCIÓN ■ LUCHA ■ AVENTURA ■ DEPORTIVOS ■ PLATAFORMAS ■ OTROS GÉNEROS

•Girar objetos.
↓, ↑, →, →, B, ↑, ↑, ↓.
•Todas las habilidades:
↑, ↑, ↓, →, →, ←, B, →, ←, ↓.
•Rellena la espiral:
→, B, ↓, ↑, ↓, ↑.
•Espada Soul Reaver:
↓, Y, X, →, →, ↓, ↓, ←, Y, ↓, →.
•Espada Aerial Reaver:
A, →, ↑, ↑, Y, ←, ←, →, ↑.
•Espada Fire Reaver:
↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, B, →, ↓. Si se te apaga, pulsa Y, →, ↓, B, ↑.
•Soul Reaver de Kain:
A, B, →, Y, ←, ←, →, ↑.
•Dañar a Raziel:
←, B, ↑, ↑, ↓.
•Máximo nivel de magia:
Y, →, ↓, →, ↑, Y, ←. Para rellenarlo, pulsa: →, →, ←, Y, →, ↓.

SPACE CHANNEL 5

•Ulala invencible:
Con este truquillo, acabar con los Morolians será pan comido. Sólo tienes que hacer esta combinación: mantén pulsados los dos gatillos y presiona ↑, A, ↑, A, ↓, →, B, → y B. Si tras hacerlo oyes a Ulala gritar, es que se ha vuelto invencible, y a partir de entonces hará sola los pasos de baile que le marquen los Morolians.
•Ulala en llamas:
Si consigues superar el 95% de audiencia, verás cómo a Ulala le rodea un aura rosada, dándole un aspecto todavía más espectacular.

SPEED DEVILS

Haz estas secuencias en plena carrera, sin pausar.
•Coches y pistas:
B, →, B, →, ↑, B, ↑.
•Turbos infinitos:
↓, ↑, ↓, ↑, A, X, A.

•Pasar de fase:
↓, →, ↓, →, A, X, A.
•Dinero extra:
A, →, A, →, ↑, B, A (sólo en el campeonato).

STAR WARS DEMOLITION

•Desbloquear a todos los personajes secretos:
Los personajes ocultos son Lobot, Boushh y Darth Maul y para desbloquearlos tienes que hacer lo siguiente: entra en el menú de Preferencias y pulsa a la vez los gatillos. Luego tienes que introducir este código: "Watto_Shop". Regresa ahora al menú principal, y cuando tengas que elegir personaje, los tendrás esperándote.

SF ALPHA 3

•Trajes de colores:
El color del traje del luchador cambia según el botón con el que lo selecciones.
•Juega con Shin Auma:
En la pantalla de selección de personaje, sitúate sobre Akuma, mantén presionado el botón Start, y pulsa A.

SF 3 DOUBLE IMPACT

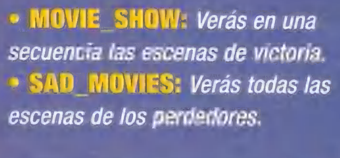
•Extra options:
En el menú principal, mantén presionados los dos gatillos. Selecciona Option y pulsa Start. Después selecciona Game Option y pulsa: ←, ←, X, X, →, →, ↓, ←, ←, Y, Y, →, →, ↓, ←, ←, X, Y, →, →, ↓, ←, ←, Y, X, →, →. Si lo haces bien, tendrás acceso al nuevo menú "Extra Option".



THE HOUSE OF THE DEAD 2

•Recarga automática:
Dispara siempre pulsando los botones A y B a la vez.

■ STAR WARS DEMOLITION



Estos cuatro trucos se consiguen introduciendo una palabra en el menú de códigos. Para escribirlo, entra en el menú de opciones, luego en el de preferencias y entonces, pulsa a la vez los dos gatillos Derecho e Izquierdo.
• SLO_MO_ON:
Con este código, el juego correrá a la mitad de velocidad.
• LO_GRAV_ON:
Ahora la fuerza de la gravedad se verá reducida.
• MOVIE_SHOW: *Verás en una secuencia las escenas de victoria.*
• SAD_MOVIES: *Verás todas las escenas de los perdedores.*





•Saber tu puntuación:
Para saber tu puntuación durante la partida, introduce esta secuencia con los gatillos en la pantalla de título: Izquierdo, Izquierdo, Derecho, Derecho, Derecho, Izquierdo, Derecho. Ahora selecciona el modo de juego y verás tu puntuación en el lado superior izquierdo.

TONY HAWK'S SKATEB.

En cualquier momento y modo de juego, pulsa el gatillo Izquierdo y pausa. Sin soltar el gatillo, realiza las siguientes secuencias:
•Desbloquear todo:
B, →, ↑, ↓, B, →, ↑, X, Y.
•Cámara lenta:
X, ←, ↑, X, ←.
•Barra para especiales:
A, Y, B, ↓, ↑, →.
•¡Personajes cabezones!:
X, B, ↑, ←, ←.
•Private carrera:
Y, ↑, Y, ↑, B, ↑, ←, Y. Para que salga, debes haber empezado con el Officer Dick. Luego búscalo en la pantalla de selección.

TRACK & FIELD

•Texturas metálicas:
Introduce estos nombres en la opción entrenamiento:
-MONTREAL: Oro.
-SYDNEY: Plateado.
-HELSINKI: Bronce.
-ROMA: Cobre.
-MOSCOW: Crema.
-L.A: Azul.
-MUNICH: Aluminio.
-MEXICO: Verde.
-TOKIO: Rojo.
-ATHENS: Gris.
-ATLANTA: Naranja.
-SEOUL: Violeta.

TRICKSTYLE

Introduce estos códigos en el menú de trucos:
•Travolta: Movimientos especiales ilimitados.
•Citybeacons: Abres todas las puertas de las pistas.
•Iwish: Tiempo ilimitado.
•Tearound: Ganarás aunque llegues el último a meta.
•Inflatedego: Este código sólo sirve para... ¡inflar las cabezas de los corredores!
•Comienzo rápido: Pulsa el gatillo Derecho justo cuando aparezca "GO!".

V

V-RALLY 2

•Circuitos y coches:
Entra en "Game Progression" y pulsa: gatillo Izq., gatillo Der., ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, A, A, Start.

VIRTUA FIGHTER 3TB

•Cambio de vestuario:
Mantén pulsado Start antes de elegir personaje con A.
•Jugar con Dural:
En la pantalla de selección de personaje, pulsa: ↓, ↑, →, ←. Pulsa después Start.
•Jugar con el alfabeto:
En la pantalla de selección de personaje, ponte sobre Akira y pulsa Start; colócate a continuación sobre Lion y vuelve a pulsar Start; por último, sitúate sobre Pai y presiona Start otra vez. Ahora, selecciona cualquier personaje y pulsa A.
•Enfrentarse al alfabeto:
En la pantalla de selección

de personajes, colócate sobre Akira y pulsa Start; luego ponte sobre Lau y pulsa Start; luego, sitúate encima de Pai y pulsa Start. Elige luchador y pulsa A.

•Rascacielos en el escenario del desierto:
Entra en el modo Training, selecciona a Jeffry y mantén pulsado el botón Start mientras seleccionas el escenario del desierto.

•Muñeco de nieve:
Este truco es más sencillo en Modo Versus. Elige a Shun y lucha en el desierto. Gana, pero asegurándote de que en el momento del K.O., Shun esté frente al sol. Cuando la cámara comience a girar alrededor de Shun, ¡aparecerá un muñeco de nieve detrás de él!

•El amor secreto de Pai:
Si luchando con Pai vences a Akira en el gimnasio de artes marciales, conseguirás una pose secreta de Pai.

VIRTUA TENNIS

•Tenistas secretos:
-KING: Consigue el nº 1 del ranking en el World Circuit .
-MASTER: Termina el Modo Arcade sin perder ni un solo juego, para jugar contra él. Si además le derrotas, ya podrás elegirlo en el menú principal.

•Nuevas camisetas:
Tienes que superar los ocho niveles de entrenamiento del modo World Circuit con estas condiciones.
-BIG WALL: Acaba el nivel 3 con 5 segundos de sobra.
-BULL'S EYE: Consigue 7000 puntos o más en el nivel 3.
-CANNON BALL: Acaba el nivel 3 con 10 sec. de sobra.
-DRUM SHOOTER: Tienes que lograr batir el nivel 3 en menos de 20 segundos.
-GIANT BALL: Termina el nivel 3 con al menos 10 segundos sobrantes.
-PIN CRASHER: Tienes que conseguir un strike con cada tiro. ¡Ánimo campeón!
-RETURN ACE: Supera el nivel 3 (golpear a 12 "cajas") con sólo dos bolas.
-SMASH BOX: Tienes que superar el nivel 3 (sacar 12 "cajas" de la pista) y que te sobren 10 segundos o más.

•Saque de cuchara:
Cuando saques, sorprende a tu rival haciendo un saque de cuchara como si fueras un novatillo en esto del tenis. Para que salga, sólo tienes que presionar a la vez los botones A y X, y al mismo tiempo tirar del mando hacia atrás (Abajo o Arriba según el lado del campo en el que juegues).

VIRTUA STRIKER 2

•Equipo MVP Yukichan:
En la selección de equipo del modo Arcade, pulsa Start sobre Yugoslavia, USA, Korea e Italia.

•MVP Royal Genki:
Colócate sobre el MVP Yuki Chan y presiona al mismo tiempo Start y A.

•Equipo FC Sega:
Selecciona el modo Arcade y pulsa Start sobre Francia, Chile, Sudáfrica, Inglaterra, Alemania y Argentina.

•Cambiar los uniformes:
En el modo Arcade, sitúa el cursor sobre tu equipo, mantén X e Y, y después pulsa el botón A.

•Desbloquear equipos:
Acaba el modo "Ranking" con una puntuación alta para jugar con el equipo al que derrotes en la final.

•Nueva música:
Entra en el modo Arcade pulsando los botones Start y A a la vez, y después haz lo mismo en el menú de configuración del juego.

•Dos nuevos estadios:
En la pantalla de selección de campo del modo versus, mantén pulsado el botón Start y después pulsa A.



WACKY RACES

Introduce estos códigos en la pantalla de "Trucos" a la que se accede desde el menú principal, y actívalos después en la pantalla que se llama "Colección de Códigos":

•Wackygiveaway:
Desbloquea todos los desafíos y abre todas las pistas de «Wacky Races».

•Wackyspoilers:
Desbloquea los tres coches especiales del juego: el Autoconvertible, el Estuca Racuda y el SuperFerrari de Pierre Nodoyuna y Patán.

•Bargainbasement:
Introduciendo esta palabra tendrás las seis habilidades de cada uno de los coches.

•Crackednails:
Con esta palabreja activarás el modo invencible.

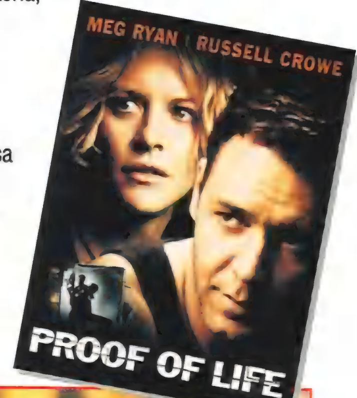
Prueba de vida

Meg Ryan busca gladiador especialista en rescates

Con el problema del negocio de los secuestros internacionales como base de su historia, Taylor Hackford, el director de "Pactar con el diablo", nos presenta ahora un drama de acción y suspense en el que intervienen como protagonistas dos de los grandes pesos pesados de Hollywood: Meg Ryan y Russell Crowe.

El argumento cuenta la historia de un ingeniero estadounidense secuestrado por la guerrilla de un país sudamericano, que ahora pide un rescate millonario. Su esposa (Meg Ryan), viéndose abandonada por la empresa de su marido, asume la misión de rescatarlo, y para ello contrata los servicios de Crowe, que por lo visto ha dejado su empleo como gladiador romano para convertirse en especialista en este tipo de misiones. Como os podéis imaginar, nuestro hombre pone en marcha una intrépida operación de rescate en la que no pueden faltar intensos momentos de acción.

Estreno: 2 de marzo **Internet:** http://proofoflife.warnerbros.com









Ganadores del concurso METROPOLIS

Estos son los diez ganadores de nuestro concurso de «MSR», que apareció publicado en el número 13.



José J. Méndez Alvarez (Asturias)
Josep Roig Abad (Barcelona)
Alberto Ausín Ciruelos (Burgos)
Angel López Díaz (Guipúzcoa)
Yonay Monzón García (Las Palmas de Gran Canaria)
Alberto Esteban Fernández (Madrid)
Ricardo Díaz Magarín (Madrid)
Fco. Javier González Pérez (Madrid)
Eligio Novoa Saavedra (Pontevedra)
Clara Ferrer Serrador. (Valencia)

La bomba latina ya tiene nuevo disco

JENNIFER LÓPEZ



El cañonazo de actriz y cantante que más está pegando en todo el mundo tiene nombre latino, y lleva sangre puertorriqueña en sus venas. Luchando contra todos los estereotipos de chica sexy y tonta, Jennifer López nos trae su segundo álbum, "J. Lo", un trabajo en el que sigue insistiendo en la fórmula de pop bailable que tanto éxito le reportó en su primer trabajo. Sus fans, entre los que nos contamos, pueden estar contentos.



Las súper-heroínas de la animación japonesa

¡Llegan a Locomotion!

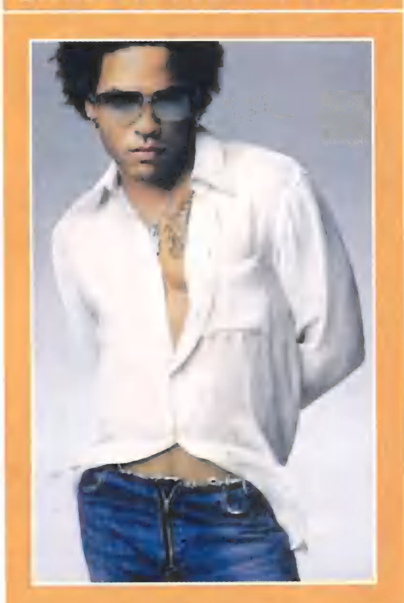
Desde hace unos pocos días, el canal Locomotion de Vía Digital, especializado en series de animación para "jóvenes-adultos", ha comenzado a emitir en "prime-time" de domingo y lunes dos series de animación japonesa. Además, da la casualidad de que ambas tienen un elemento en común: sus protagonistas son super-heroínas.

Os hablamos de "Las Aventuras de las Mini-Goddesses" y "Super Milk", que vienen cargadas de diversión y mucha acción, además de estar precedidas por un éxito considerable en el país del Sol Naciente. ¡Corred a programar vuestro vídeo para grabar todos los episodios!



LENNY KRAVITZ

GREATEST HITS



Aunque no los aparente, este neoyorquino tiene ya 36 tacos a la espalda, y lleva 14 años de éxito en el mundo discográfico, desde que en 1987 sorprendiera a todo el mundo con su primer álbum "Let Love Rule". Tras él vinieron unos cuantos más, así que ahora le ha llegado el momento de recopilar todos sus grandes éxitos en un CD.

En este "Greatest Hits" no faltan temas como los famosos "Are You Gonna Go My Way?", "Fly Away" o "It Ain't Over 'Til It's Over", que todos hemos escuchado alguna vez.

¿Te apuntarías a vivir una experiencia así?

ALMOST FAMOUS

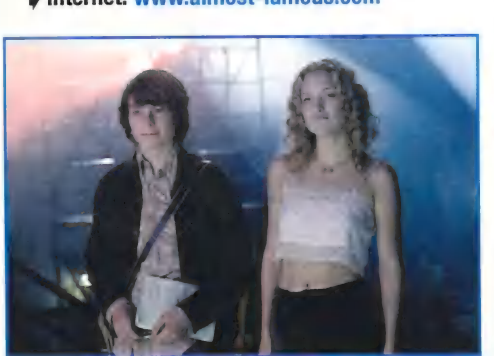
CASI FAMOSOS

A comienzos de los 70, en plena época hippy, el joven de quince años William Miller consigue vivir toda una experiencia a través de la revista "Rolling Stone": acompañará al grupo de rock "Stillwater" para escribir una especie de diario de su gira. En un marco así, surge un torrente de emociones que marcará la vida del chaval.

Los hechos en que se basa la película son autobiográficos, ya que el protagonista real de la historia fue Cameron Crowe, un todoterreno que ha escrito, producido y dirigido ya varias películas, entre ellas "Jerry McGuire", y que ahora se ha decidido a contarnos su pasado en una cinta que ha triunfado ya en EEUU.

- **Estreno:** 16 de febrero
- **Internet:** www.almost-famous.com



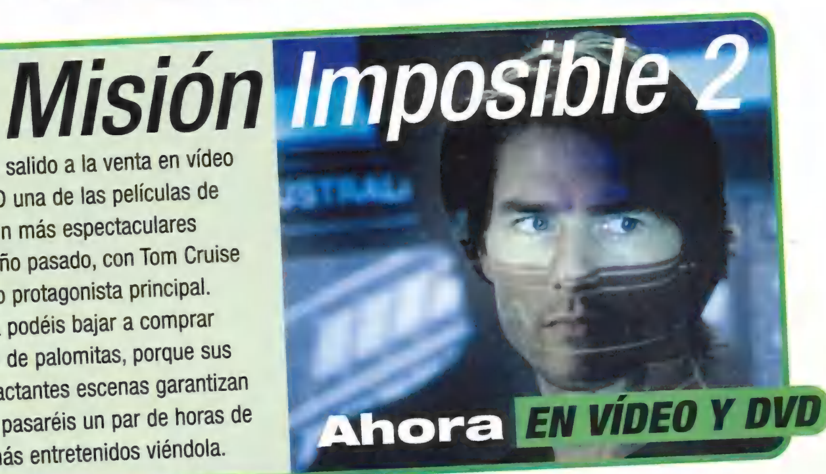


Este mes te recomendamos...

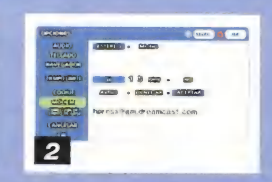
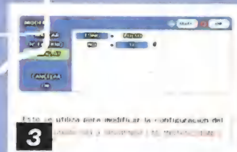
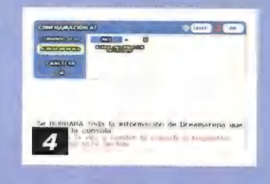
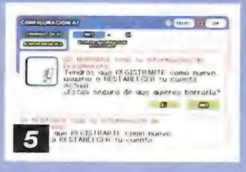
Misión Imposible 2

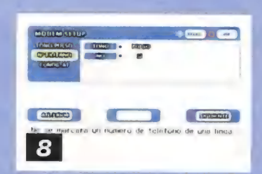
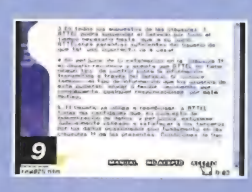
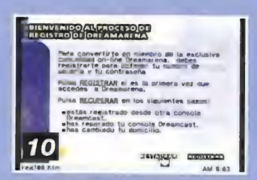
Ya ha salido a la venta en vídeo y DVD una de las películas de acción más espectaculares del año pasado, con Tom Cruise como protagonista principal.

Ya podéis bajar a comprar kilos de palomitas, porque sus impactantes escenas garantizan que pasaréis un par de horas de lo más entretenidos viéndola.



CÓMO RESTAURAR LA CONSOLA

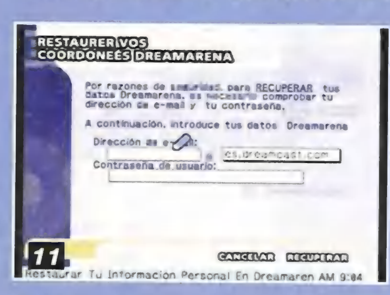
El acuerdo de Sega con Telefónica ha hecho que BT deje de prestar servicio a Dreamcast. Todo el que se registró en Dreamarena antes del 8 de diciembre debe "Restaurar" la consola para configurar el nuevo "nodo".

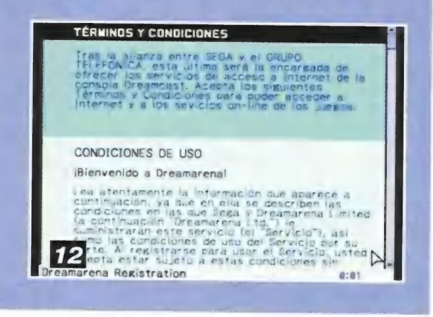
Lo primero que debemos hacer es intentar conectar, para CANCELAR inmediatamente y así poder acceder al menú de OPCIONES **(1)** con el gatillo Izquierdo. Conviene que toméis nota de vuestra dirección de correo electrónico actual (la que está más abajo de las dos, y que suele tener el formato "nombre.apellido@es.dreamcast.com"). Entonces, entramos en MODEM **(2)** y luego en la opción CONFIGURACIÓN AT **(3)**. Aquí, elegimos BORRAR MEMORIA **(4)** y confirmamos la opción **(5)**. Ahora ya está borrada la memoria.

Apagamos la consola y la volvemos a encender. Ahora, debemos seleccionar REINICIO **(6)** y elegimos el país, España **(7)**. Accedemos al menú de MÓDEM, en el que lo más normal es que no tengamos que tocar nada **(8)**. Vamos a la próxima pantalla (SIGUIENTE o FORWARD, porque puede que aparezca en inglés), aceptamos los TÉRMINOS Y CONDICIONES **(9)**, y en el proceso de registro, debemos seleccionar RESTAURAR **(10)**.

Ahora se nos pide la dirección de correo electrónico y la contraseña que teníamos anteriormente **(11)**. Entonces, debemos seleccionar de nuevo RECUPERAR. Leemos y aceptamos los nuevos TÉRMINOS Y CONDICIONES de Telefónica **(12)** y ¡ya está!

Ahora que ya hemos Restaurado la consola y la tenemos configurada con el nuevo "nodo" de Telefónica, seguro que vamos a poder navegar por Internet sin problemas.





Promoción Phantasy Star Online

¿Quieres tener una estrella?

Las noches serán diferentes para el ganador de un nuevo concurso que Sega va a poner en marcha a través de Dreamarena, porque ha registrado una estrella en el "Registro Internacional de Estrellas", y sorteará la titularidad de este registro entre los dreamers que respondan a tres sencillas preguntas sobre «Phantasy Star Online». La estrella se llama Ragol, y junto al certificado de "bautismo", el ganador recibirá una guía de su situación exacta en el cosmos.



Nuevo pack de Stephen King

TERROR POR PARTIDA TRIPLE

Stephen King no sólo es un auténtico experto a la hora de hacernos pasar miedo leyendo sus novelas, sino que también es uno de los escritores más llevados a la gran pantalla. Ahora, se acaba de poner a la venta un pack de tres películas basadas en sus novelas: "Carrie", "Misery" y "Ojos de Fuego". ¡Nos esperan muchas horas de terror!



Precio: 2.995 ptas.

TV PARA TU COCHE

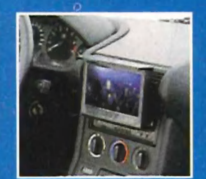
¡Pero nada de mirarla mientras conduces!

Kenwood nos ofrece una televisión para el salpicadero de nuestro coche. Es una pantalla panorámica de cuarzo líquido con la que se pueden sintonizar cualquier tipo de emisoras de TV y radio, así como ver vídeos o DVDs. Suficientemente grande para una visión confortable, pero pensada para ocupar el mínimo espacio, incluye un sistema de seguridad que hace que se esconda en una ranura cuando apagamos el coche. ¿Valdrá para el Seat Panda?

- **Modelo:** KVC-1000
- **Información:** www.kenwood.es

KENWOOD







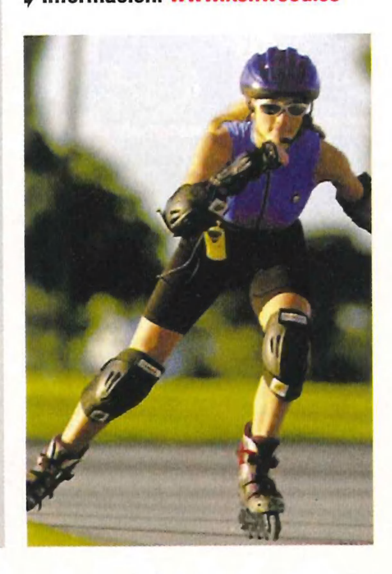
Transmisor-Receptor KENWOOD

¡Olvídate de licencias o cuotas!



En Kenwood han creado estos comunicadores que, aunque parecen teléfonos móviles, son algo distinto. En realidad, son emisores-receptores de radio, que nos garantizan una comunicación perfecta en un radio de hasta 2 Km. en óptimas condiciones, y hasta 500 metros en áreas urbanas. A diferencia de los móviles, no hace falta pagar cuota de conexión, ni tampoco a ningún operador después. Como permiten elegir 68 canales, y mantener múltiples comunicaciones simultáneas, son ideales sobre todo para los que salgan mucho al campo con amigos los fines de semana.

- **Modelo:** UBZ-LH68
- **Información:** www.kenwood.es



Pequeña, pero guerrera

MINICADENA Thomson LIFE



En la línea "Life" de Thomson nos encontramos con una minicadena ideal para nuestro cuarto, porque apenas ocupa espacio. Con sintonizador RDS y lector de CD's, ofrece un sonido de elevada calidad gracias a un sistema de amplificación de bajos. ¡Y tiene mando a distancia!

- **Modelo:** AM2009-EVERYDAY
- **Más información:** www.thomson-europe.com

Cámara digital e-Photo de AGFA

De lo más asequible en su género

Si estáis pensando en compraros una cámara digital, pero sus elevados precios os echan para atrás, os proponemos que tengáis en cuenta ésta de Agfa, que combina un precio bajo en comparación con otras del mismo estilo, y nos garantiza una buena calidad en las fotos. Además, tiene un manejo sencillísimo.

- **Mod:** AGFA ePhoto CL30
- **Precio:** 69.484 pts
- **Más información:** www.agfa.com



CASIO RELOJ-PC

Un ordenador en la muñeca

Los japoneses, que son los magos de la miniatura, se acaban de sacar de la manga (nunca mejor dicho) un nuevo reloj con funciones de PC, para ser utilizado básicamente como agenda. Funciona con un puerto de infrarrojos y un adaptador que se puede acoplar a cualquier PC o portátil para intercambiar información. ¡Más pequeño, imposible!

- **Mod:** PC Unite Watch CASIO
- **Más información:** www.casio.com

Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es



Llévate tu Dreamcast junto con estos cuatro magníficos juegos por sólo 24.900 Pts.

superofertas del mes

DREAMCAST 19.900

CABLE EUROCONECTOR CENTRO MAIL 1.490





CONTROLLER ~~4.990~~ 4.690

KEYBOARD (TECLADO) ~~4.990~~ 4.690

MOUSE (RATÓN) ~~4.990~~ 4.790

VISUAL MEMORY ~~4.990~~ 4.490



METROPOLIS STREET RACER ~~8.990~~ 8.490



QUAKE III ARENA ~~8.990~~ 8.490

PHANTASY STAR ONLINE ~~8.990~~ 8.490

RESIDENT EVIL 3 ~~8.990~~ 8.490

SHENMUE ~~8.990~~ 8.490



102 DÁLMATAS: C. EN ACCION ~~9.990~~ 9.490

CAPCOM vs SNK ~~8.990~~ 8.490



DINO CRISIS ~~8.990~~ 8.490

DUCATI WORLD ~~8.990~~ 8.490

EUROPEAN SUPER LEAGUE ~~7.990~~ 7.490

FERRARI 355 CHALLENGE ~~8.990~~ 8.490



FIGHTING VIPER 2 ~~8.990~~ 8.490

GUNBIRD 2 ~~8.990~~ 8.490



JET SET RADIO ~~8.990~~ 8.490

SAMBA DE AMIGO 19.990

SEGA GT ~~8.990~~ 8.490

SILENT SCOPE ~~8.600~~ 7.990



SONIC ADVENTURE 4.990

SONIC SHUFFLE ~~8.990~~ 8.490



SPACE CHANNEL 5 ~~8.990~~ 8.490

SPAWN ~~9.990~~ 9.490

STAR WARS: EPISODE 1 JEDI POWER BATTLES ~~9.990~~ 9.490

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX ~~8.990~~ 8.490



TOMB RAIDER CHRONICLES ~~9.990~~ 9.490



TONY HAWK'S PRO SKATER 2 ~~9.990~~ 9.490




UEFA DREAM SOCCER ~~8.990~~ 8.490

VANISHING POINT ~~8.990~~ 8.490

VIRTUA TENNIS ~~8.990~~ 8.490

WORMS WORLD PARTY ~~8.990~~ 8.490



FUR FIGHTERS OFERTA 4.990

MONACO GP RACING SIMULATOR 2 OFERTA 2.990

SPEED DEVILS OFERTA 2.990




SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING OFERTA 2.990



TOY RACER OFERTA 1.990

Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de marzo



pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
- **A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
- **Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ALICANTE
- **Alicante**
  - C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
  - C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
- **Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
- **Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959

ALMERÍA
- **Almería** Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643

BALEARES
- **Palma de Mallorca**
  - C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
- **Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101

BARCELONA
- **Barcelona**
  - C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
  - C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
  - C/ Pau Clarís, 97 ✆934 126 310
  - C/ Sants, 17 ✆932 966 923
- **Badalona**
  - C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
  - C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
- **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
- **Manresa** C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
- **Mataró**
  - C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
  - C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781

BURGOS
- **Burgos** C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717

CÁCERES
- **Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365

CÁDIZ
- **Jerez** C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962

CASTELLÓN
- **Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053

CÓRDOBA
- **Córdoba** C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360

GIRONA
- **Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
- **Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256

GRANADA
- **Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
- **Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434

GUIPUZCOA
- **San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
- **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293

HUELVA
- **Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630

JAÉN
- **Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
- **Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE G. CANARIA
- **Las Palmas**
  - C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
  - Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
- **Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701

LEÓN
- **León** Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
- **Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430

MADRID
- **Madrid**
  - C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
  - Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
  - C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
  - C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
- **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
- **Alcobendas** C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
- **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
- **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
- **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
- **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
- **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411

MÁLAGA
- **Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
- **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
- **Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704

NAVARRA
- **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
- **Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682

SALAMANCA
- **Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681

STA. CRUZ DE TENERIFE
- **Sta. Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEGOVIA
- **Segovia** C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462

SEVILLA
- **Sevilla**
  - C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
  - C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

TARRAGONA
- **Tarragona** Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945

TOLEDO
- **Toledo** C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035

VALENCIA
- **Valencia**
  - C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
  - C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619

VALLADOLID
- **Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
- **Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473

ZARAGOZA
- **Zaragoza**
  - C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
  - C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271





¡SUSCRÍBETE A Revista Oficial Dreamcast™ !

RECIBE EN CASA LA REVISTA OFICIAL DREAMCAST

SUSCRÍBETE POR UN AÑO A Revista Oficial Dreamcast™ Y CONSIGUE UN

25% DE DESCUENTO

12 NÚMEROS + 12 GDs POR SÓLO 8.955 PTA

¡AHÓRRATE CASI 3.000 PTA!

COLECCIONA LA REVISTA OFICIAL DESDE EL NÚMERO 1

SI QUIERES MÁS INFORMACIÓN SOBRE LOS CONTENIDOS DE LOS NÚMEROS ATRASADOS, LLAMA AL 902 11 13 15 (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30)



Nº 10 OCT.

Guías completas: Marvel vs Capcom 2, Silver.
CD: Demos jugables: MSR, Space Channel 5, Sydney 2000, Wacky Races.



Nº 11 NOV.

Guías: Space Channel 5, Marvel vs Capcom 2.
CD: 6 Demos jugables: Ultimate Fighting Championship, Sega Extreme Sports, San Francisco Rush 2049…



Nº 12 DIC.

Guías y trucos: Ferrari 355 Challenge y recopilación de los mejores trucos.
CD: 6 Demos jugables: Pod 2, Jet Set Radio, Uefa Dream Soccer, Silent Scope, Tony Hawk 2 y Kao the Kangaroo.



Nº 13 ENERO

Guías y trucos: Shenmue y especial trucos.
CD: 5 Demos jugables: Army Men, Toy Commander Christmas Edition, Speed Devils Online, Super Runabout y Looney Tunes Space Race.



Nº 14 FEBRERO

Guías y trucos: MSR, Jet Set Radio, Shenmue (disco 2) y especial trucos.
CD: 5 Demos jugables: Tokio Highway Challenge 2, Donald Duck, Ultimate Fighting Championship, Kiss Psycho Circus, y Stupid Invaders.

Y SI QUIERES TENER TUS REVISTAS Y GDs DREAMCAST PERFECTAMENTE ORDENADOS

¡PIDE LOS ARCHIVADORES!



ARCHIVADOR GDs
750 PTA

ARCH. REVISTAS
950 PTA

▶ OFERTA ESPECIAL

ARCH. REVISTAS + ARCHIVADOR GDs
1.500 PTA

Para hacer tu pedido, llámanos a los teléfonos: **902 12 03 41 ó 902 12 03 42 (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30)**, o envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al **902 12 04 47**, o por e-mail a: **suscripcion@hobbypress.es**

Oferta válida hasta agotar existencias o publicación de oferta sustitutiva.
Hobby Press, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.